ТЕМА НА БРОЯ За бъдещето на Blizzard и съдбата на Бил Ропър

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 9 (65), СЕПТЕМВРИ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

TRON 2.0

ЕКСКЛУЗИВНО

Lionheart
Legacy of the Crusader

ЕКСКЛУЗИВНО

Silent Hill 3
за PC

ЕКСКЛУЗИВНО

Joint Operations

Star Wars Jedi Knight
Jedi Academy

Age of Mythology
The Titans

State Of Emergency
от създателите на GTA

Runaway: A Road Adventure

MUSIC

> Peer 2 Peer война - свърши ли свободният обмен на музика

INTERNET

> Географски карти в интернет - няколко яки сайта

PLAYSTATION

> Need for Speed: Underground

> Freedom Fighters

HARDWARE

> Магистрали на 200 MHz, част 3: DDR400 платформи за Pentium 4



Какво ще излиза скоро на български?

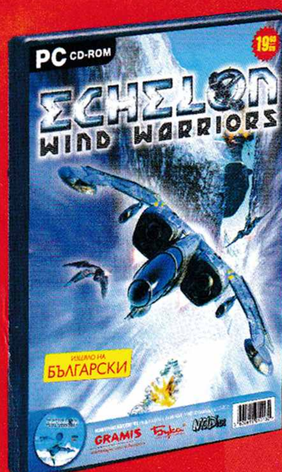


MARCH
Offworld Recon

Орбитална станция Арес1, ниска орбита около Марс, капитански дневник:
"Те са луди, всички са луди. Тези, които не се самоубиха, се нахвърлиха на екипажа, а долу на планетата става нещо още по-странно. Като че ли всички механизирани единици се струпват на едно място и започват да строят нещо. Имам лошо предчувствие... не... ТЕ идват... НЕЕЕ"

Една планета, една мистерия, екип от пет робота...
Красива графика, LithTech Talon енджин. Яка музика. Поддръжка на мултиплейър.
Изцяло на български език.

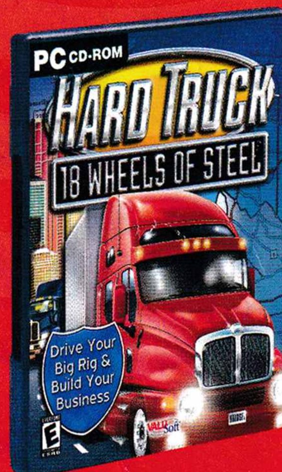
ИЗЛЕЗЕ!



ECHELON
Wind Warriors

Echelon: Wind Warriors е продължение на култовия екшън-симулатор с футуристични изтребители Echelon.
Отново ще се впуснем в зашеметяващи въздушни битки, демонстрирайки летателни умения - както високо в небето, така и на сантиметри от земната повърхност, преследвайки врага с убийствена скорост из прорязващи планините скалисти каньони.
Впечатляващата графична система на играта е снабдена с някои допълнителни екстри. Теренът е по-подробен и разнообразен, а обектите по него са няколко пъти повече. Играта е преведена изцяло на български и са озвучени над 5000 реплики.

ИЗЛЕЗЕ!

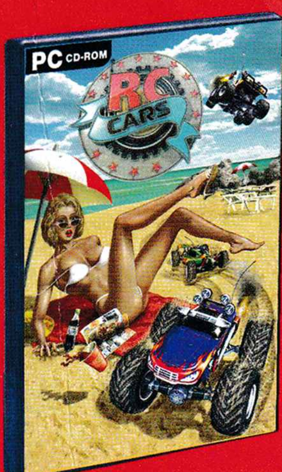


HARD TRUCK
18 Wheels of Steel

Геймплеят не се ограничава единствено с карането на камион.
В тази игра не сте просто шофьор – вие сте шеф на фирма, която трябва да управлявате с финес, защото в противен случай ще фалирате. Но все пак, като всеки печен бос, вие също имате камион, с който припечелвате лично по някой друг долар.

Забележителни пейзажи и огромни ландшафти, разположани в 11 щата. Невероятно реалистична околна среда. Смяна на деня с нощ, както и на климатичните условия.
Бъзици между шофьорите, озвучени на български :-)

ИЗЛЕЗЕ!

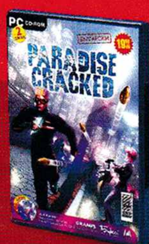


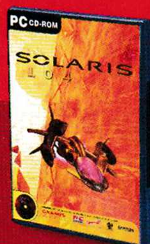
R.C. CARS

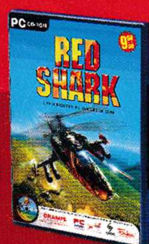
Ако ви е омръзнало да правите кръгчета по изкуствени писти, излезте от пътя напук на всички правила! Направете хаос на плажа, на шосето и дори във военното поделение...
R.C. Cars е симулатор на колички с радио управление, характерен с реалистичната си графика и поведение на количките, як саунд.
Ще срещнете огромно количество персонажи – хора, животни, птици и дори ... насекоми. Съперниците ви притежават уникален изкуствен интелект, те следят вашите действия и трикове и ги научават. Ще видите невероятни събития и обекти. Чакат ви куп изненади...
Играта може да се играе и в мрежа.
Изцяло на български език.

СКОРО!











ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на споменатите игри за България е Gramis.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български

СЪДЪРЖАНИЕ

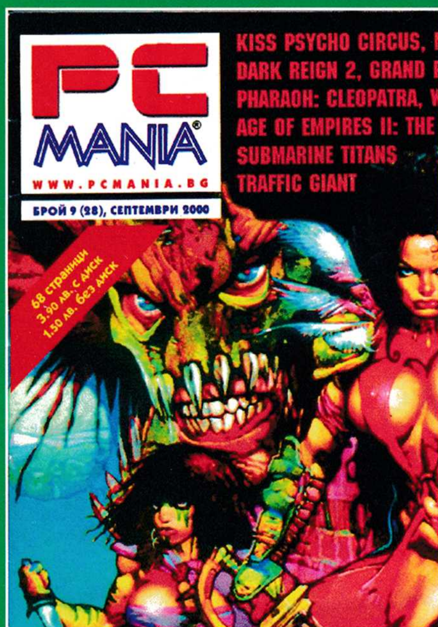
брой 9 (65), септември 2003



Способностите на джедая не са изначално добри или лоши. Те се определят от това как ги използвате.

Учителят Кайл Катарн, Star Wars Jedi Academy

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ



преди три години

Хеви Метъл Фак! Да, точно така се казваше игрицата, но каквото и да си мислите, съзерцавайки пищните форми на кака ви Джули, все ще имате основания. Прехвърляйки статията на броя преди три години отново ми направи впечатление, че когато Пеню седне да пише за поредната секс-бомба в гейминга (а обикновено той прави това), винаги си намира различни причини да изкара настоящата мацка "по-така" от всички останали. После се появява следващата. Тя също обира поредната порция овации и така нататък. Своеобразен бисер от едноименната статия е следното съждение: "...ако са ви харесали Tomb Rider и Drakan, дайте си по игри с готина сюжетна нишка, с уникални нива..." и т.н., играйте Heavy Metal FAKK2! По нататък става дума и за кръшните мадами, разбира се. Но и без помощта на Фройд, по-досетливите са разбрали, каква е тази "нишка", която оплита "нашего брата" и води към падение в личния и професионален живот.

В това горещо хормонално лято, три години по-късно, ние отново можем да застанем пред вас с кристално чисто (като капка вода) подсъзнание. Не че не можехме и една мадама на корицата да ви сложим, ама хайде, да не прекаляваме. Вие си знаете. Четенето на PC Mania е полезно за вашето здраве. Останалото са здрава храна, сън и физически упражнения. Желаем ви приятно прекарване на остатъка от лятото.

Петър Табов



Игри ли играеш или с PC-то си играеш?

Заблудата, че ако се сдобиеш с най-якото PC, всъщност си решаваш проблемите с гледане на филми, слушане на музика и геймене, е много стара. Тя тръгва от идеята, че когато си купуваш нещо, то трябва да става за какво ли не и, наред с това, да е дъ бест. Дали заради или в следствие на нея, в България се роди една голяма армия от компютърджии-играчи, които непрестанно се борят с PC-тата си, за да ги накарат, едва ли не, да готвят супа.

"Мерцедес, натоварен с щайги"

Никой не може да ме убеди, че е добре да дам две хиляди кинти за най-якото PC, което би трябвало да прави всичко. Защото просто няма такъв компютър, с който можеш едновременно да си пуснеш музика в хола, да гледаш филм в кухнята, да ровиш в Интернет и да говориш с някого в Щатите. А за същите пари, че дори за по-малко, взимаш точно тези джаджи, които ти трябват за целта. Помисли само – колко пъти ти се случва да псуваш шарения си телефон, защото му е свършила батерията след пет SMS-а и няколко разходки из цветното му, светещо и пълно с никому ненужни опции меню? Колко пъти си използвал Интернет през GSM-а? Всъщност игри ли искаш да разцъкваш или да си играеш с PC-то, бърникайки го с часове, опитвайки се да го накараш да извърши тази или онази несвойствена нему функция? Играеш си и още как. Бориш го PC-то, направо се надлъгваш с него. Кога – с DirectX-а, кога – с драйверите, кога – с процесора или операционната система.

А знаеш ли колко пъти се случва някоя игра за PlayStation да не тръгне? Николко. За сметка на това се бориш с почти всяко заглавие за PC, не дай си боже то да е пиратско, както е в повечето случаи. Сега ми кажи, че оригиналните игри са скъпи и аз ще те питам: колко често сменяш "добрите игри" и колко пъти смяташ, че ще ти се налага да си купуваш друга геймка, ако тя е наистина качествена?

Защото, за да играеш на читави заглавия, не ти е необходим свръх як видеоускорител.

Всъщност нужни са ти самите читави игри

които май започват да стават рядкост. Не ти трябва най-великата звукова карта, за да слушаш хубава музика, а ти е нужна добра Hi-Fi система. А дали е яко, когато, за да гледаш филми, винаги трябва да отгатваш кои са правилните кодеци и субтитри? И въобще мислил ли си колко време губиш с подобни глупости? И дали то не струва повече, отколкото таксата за DVD под наем във видеотеката?

Казано с други думи – телефонът трябва да е телефон, а не апарат, с който можеш да играеш, но не и да говориш. Тостерът трябва да си е тостер, а не неодушевен събеседник, който ти натяква, че филийките ти са готови. Компютърът няма нужда да се прави на домашна стерео уредба, защото това е просто смешно.

И чак, когато достатъчно хора свикнат с тази идея, ще се роди истинска гейм култура в България. Именно тогава геймингът ще се приеме за забавление – такова, каквото е играта на табла или джаги. И тогава никому няма да се струва странно, че конзолите в цял свят са синоним на гейминг. И никой няма да се пита дали Playstation, GameBoy и Xbox са някакви изгъзици за малоумници, които просто не могат да се оправят с мишката, или най-добрите приятели на геймъра.

Георги Пенков

Новата Fanta

портокал



за още по-портокалово настроение

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Забавят Half-Life 2 с две седмици

Наскоро издателят Vivendi Universal заяви, че появата на Half-Life 2 ще се забави, въпреки постоянните обещания на Valve, че играта ще бъде на пазара в срок (30 септември). Но явно в случая става въпрос за лоша комуникация между двете компании. Защото за дата за излизането на този потенциален мегахит, почти всички специализирани Интернет сайтове са определили средата на месец ноември. Т.е. Half-Life 2 ще види бял свят едва с две седмици закъснение. Така че стягайте машините и се пригответе, защото човекът с железния лост идва!

Какво да чакаме от Eidos?

Eidos изкараха списък със заглавията, които смятат да пуснат до средата на 2004. В него попадат Commandos 3: Destination Berlin, Legacy of Kain: Defiance, Deus Ex: Invisible War и Hitman 3: Contracts. Интересен е и фактът, че в списъка не е включен Thief III, което автоматично означава, че за жалост тази стелт игра ще се появи след почти една година.

The Sims: Makin' Magic съвсем скоро

Electronic Arts обявиха, че скоро ще пуснат седмия експанжън за тяхната виртуална симулация на живот под името The Sims: Makin' Magic. Той ще подготви играчите за новия The Sims 2, който ще излезе догодина. В поредното допълнение ще може да правите различни и най-необикновени магии. Авторите обещават изцяло променен стил на игра – ще отключвате нови заклинания или ще смесвате различни съставки, като по този начин ще получавате нови и по-мощни магии. Явно и в Америка има нещо като Канал 2001, което по всяка вероятност ще направи играта продаваема.

Medal of Honor: Pacific Assault се забавя

Както първоначално бе обявено, Medal of Honor: Pacific Assault трябваше да види бял свят през януари 2004. За съжаление от ЕА съобщиха, че играта ще се появи едва през зимата на следващата година. Действието в Medal of Honor: Pacific Assault ще се развива през периода 1941-1944 и ще обхваща военните действия, случили се около Гуадаканал. В нея ще има както сингъл, така и мултиплейър режим. За съжаление обаче ще трябва да почакаме доста преди да видим тази игра.

Подробности около NWN: Hordes of the Underdark

Atari и BioWare обявиха официално втория експанжън на Neverwinter Nights. Той ще се казва Hordes of the Underdark и действието в него ще се развива в добре известното на повечето ролеви маниаци градче Waterdeep. Играчът ще трябва да спаси местните жители от древно зло, което е заровено дълбоко под земята на Undermountain.
Засега е ясно, че тази игра ще е предназначена за персонажи с високи нива на опит и ще предостави възможност за над двадесет часа геймплей. Според обещанията на BioWare, в Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark можем да очакваме още шест престижни класа, над петдесет feats, нови гласове, шестнадесет допълнителни същества, над четиридесет магии и много нови оръжия. Играта се очаква да излезе през ноември тази година.

GAME OVER

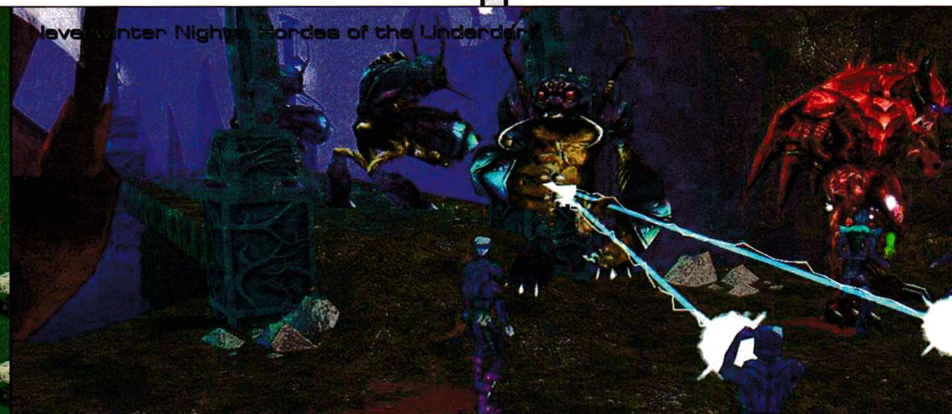
Full Throttle: Hell on Wheels – в Recycle Bin-a!

LucasArts съвсем ненадейно решиха да не издават дългоочакваната Full Throttle: Hell on Wheels – продължение на един от най-яките куестове на всички времена. Те са прекратили разработката на въпросния проект, а причината за този акт е адски неопределена. “Не искаме да разочароваме огромния брой от фенове на Full Throttle и се надяваме, че всички разбират нашата отдаденост да създаваме най-качествените игри, на които сме способни”. От това изказване, направено от член на екипа на LucasArts не става ясно нищо. Празнословие и необоснованост! Какви са истинските причини? Едва ли ще разберем.

Без Tomb Raider от Core!

Eidos обявиха, че поредният Tomb Raider ще излезе или към края на 2004 година, или в началото на 2005. Освен това те съобщиха изненадващо, че се отказват от сътрудничеството с Core Design, традиционният разработчик на игрите с Лара Крофт. Вместо тях Eidos са наели гейм-студиото Crystal Dynamics (авторите на Legacy of Kain), явно защото са предоволни от работата им. С какво ще се заемат Core оттук нататък и защо няма да правят повече Tomb Raoder-и, все още не е съвсем ясно. Явно “Ангелът на мрака” е докарал мрачни облаци над главите на Eidos.


The Sims Makin' Magic

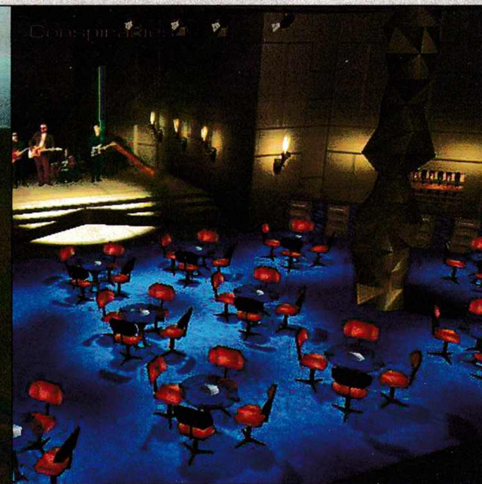

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

BRAND NEW

PT Boats: Knights of the Sea - от авторите на Sea Dogs и Pirates of the Caribbean

Руснаците от Akella обявиха, че от известно време насам се трудят над нова игра, наречена Knights of the Sea. Тя ще представлява морски симулатор, който ще ползва подобрена версия на енджина от Pirates of the Caribbean. Действието в нея ще се развива няколко века по-късно. Играта се разработва съвместно с 1С: Maddox Games, авторите на IL-2 Sturmovik. В нея ще може да разиграете реалистични битки от Втората световна война и да заемете страната на съюзническите сили, руснаците или германския флот. Освен че ще контролирате всякакви плавателни съдове, в играта ще бъде включена и възможността да управлявате който и да е човек от екипажа поотделно. От Akella уверяват, че тяхното отроче ще предлага както невероятни графични фиести, така и множество нововъведения в жанра. А какви ли ще са те...?





PT Boats: Knights of the Sea ще има и мрежова игра за максимум 16 човека и би трябвало да е готова до края на 2004 година.

Нова детективска игра – Conspiracies

Почти неизвестните Got Game Entertainment и Anima Ppd/Interactive съобщиха, че работят над нова детективска игра, озаглавена Conspiracies. Тя ще излезе на DVD. Действието в нея ще се развива във футуристичен свят и според авторите, то ще бъде доста нелинейно. Главният герой Ник Делиос е студент по разработка на медицински софтуер, който (зарязан от съдбата и претърпял почти пълен житейски провал), отчаяно се нуждае от пари. Предлага му ги един негов стар приятел – полицейски следовател, а условието е Ник да разреши мистерията около убийство на дребен мошеник. По всяка вероятност тази нова детективска игра ще ни предложи един увлекателен и зарибяващ геймплей. Conspiracies трябва да излезе в края на 2003 година.

BUSINESS

Maxx Payne vs. Take-Two

Освен новостите около Max Payen 2: The Fall of Max Payne, през месеца стана известен и фактът, че отказалия се от "спортната" си кариера кечист Maxx Payne е завел дело срещу гейм-фирмите Rockstar Games, 3D Realms Entertainment, Gathering of Developers и Remedy Entertainment. Той иска да ги изстиска с 10 милиона долара, защото според него са злоупотребили с личността му в играта Max Payne. Позастаряващата кеч звезда е твърдо решена да спечели това дело, като евентуална победа би означавало и юридически проблеми около издаването на втората част на култовата игра. Дано това не се случи.

Кой намаза от 3DO?

Завърши първата част от търга за разпродаване на банкрутиралите 3DO – създатели и разпространители на култовата походова поредица Heroes of Might and Magic. В наддаването взеха участие много фирми, а победителите са трима – Ubi Soft, Namco и Microsoft. Французите имаха най-голям успех – правата върху ролевата поредица Might and Magic и култовата Heroes of Might and Magic вече са техни само за 1,3 милиона долара. Namco пък взеха Street Racing Syndicate за 1,5 милиона, а Microsoft се сдобиха с търговската марка на бейзболната игра High Heat. Любопитно е, че никой не се е опитал да наддава за цялата компания 3DO, въпреки че такава възможност е била предоставена.



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
C-S: Condition Zero	Vivendi Universal
C&C:Generals - Zero Hour	Electronic Arts
Age of Mythology: The Titans	Microsoft
Commandos 3: Destination Berlin	Eidos Interactive
Medal of Honor: Allied Assault - Breakthrough	Electronic Arts
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	Electronic Arts
SimCity 4: Rush Hour	Electronic Arts
HomeWorld 2	Vivendi Universal
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	Atari
Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubi Soft
UFO: Aftermath	Cenega
Rugby 2004	Electronic Arts
Crusader Kings	Strategy First
One Must Fall: Battlegrounds	Diversions Entertainment
Lords of the Realm III	Sierra
Warhammer 40000: Fire Warrior	THQ
MTV's Celebrity Deathmatch	Gathering of Developers
Freedom: The Battle for Liberty Island	Electronic Arts
Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft
Horizons: Empires of Istaria	Atari

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

ПЛЮСОВЕ: Перфектна визия | Страхотен звук | Невероятна атмосфера

SILENT HILL® 3

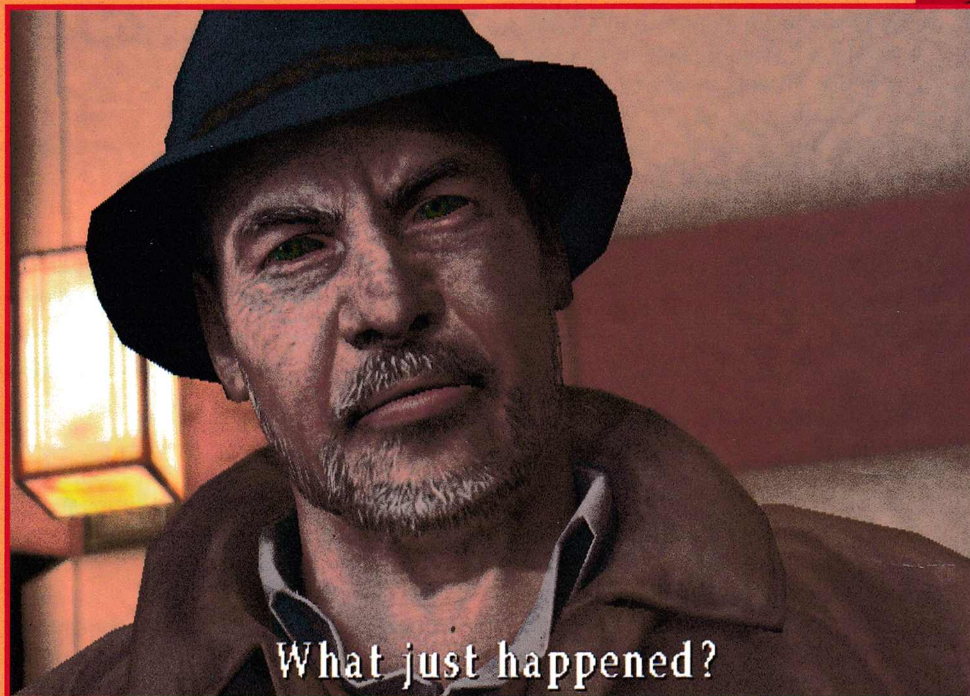
Сигурно много от вас си спомнят една класическа игра, която излезе преди няколко години и разби спокойните сънища на много геймъри по света. Тя се казваше Alone in the Dark и според мен точно тя постави началото на един нов жанр – Survival Horror Adventure. Оказа се, че подрастващите геймъри все пак имат нужда от таласъми в сънищата и малко кръв в мечтите си. Постепенно този жанр започна да се продава добре и да става популярен. Пикът му, пак по мое лично мнение, беше сравнително скоро. А именно с излизането на последния Resident Evil и филмовата версия на играта (въпреки спорните ѝ художествени качества). Те се оказаха найвърховите комерсиални постижения на Survival Horror-а. Въпреки че този жанр води началото си от добрия стар компютър, в XXI век се оказа, че PlayStation има много повече потенциал за подобни приключения. Точно поради тази причина, много често собствениците на въпросната конзола имат радостта да получават "страшните" заглавия много по-рано от нас, PC маниаците. А понякога и ексклузивно!

Не е честно!

И ние, верните PC фенове, заслужаваме игри, които да ни будят нощем и да хранят фантазиите ни с изродски визии. Съвсем заслужено, този месец на компютърния пазар се появиха мои съмишленици, които (като мен) решиха, че няма да е зле да видим поредния бисер на жанра Survival Horror Adventure и за PC. Това са момчетата и момичетата от Konami, които пуснаха техния хит Silent Hill 3 и във вариант за персонален компютър. Имах шанс да тествам пълната версия на играта, която в скоро време трябва да се появи и на пазара.

Ще започна с не толкова весели неща, за да не ви развалям удоволствието по-нататък. Най-неприятното е, че играта е разположена на едно DVD. Тоест, ако искаме да играеме Silent Hill 3, още от сега си заплюйте кои филми да изтриете и си пригответе поне 7 GB свободно дисково пространство. Аз поне ви гарантирам, че си струва да го направите.

Въпреки че е трета част на играта за PlayStation2, в PC-вариант това е едва вторият епизод от поредицата (след излизането на Silent Hill 2). Този факт не трябва да ви притеснява, защото трите части нямат особена сюжетна връзка по между си. Лично аз за първи път се сблъсквам с игра от тази серия и ви



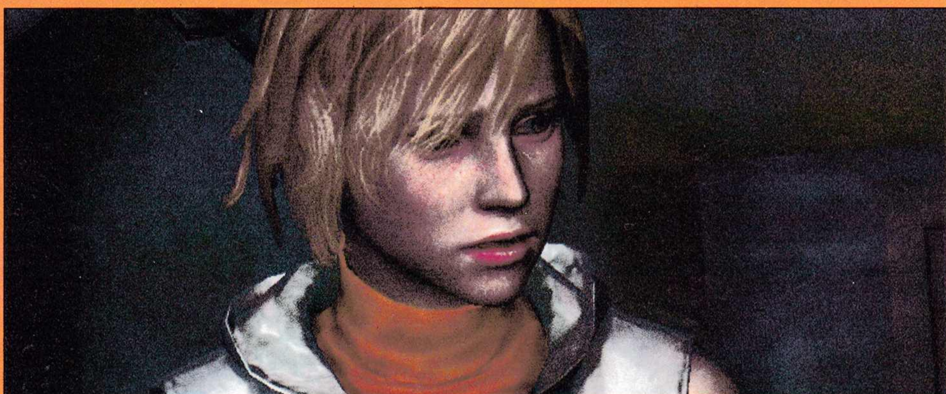
уверявам, че се зарибих. И вече съм наточил зъби за Silent Hill 2. Това, което обединява трите серии е фактът, че действието им се развива в имагинерното щатско градче Сайлънт Хил.

В настоящата част ще влезете в ролята на седемнадесетгодишна тийнейджърка, която се забърква в един ужасен "филм", след като спокойно и небрежно тръгва на пазар. В супермаркета обаче тя заварва

кървава баня и множество уродливи създания...

Но да не бързам с историята от магазина. Нека първо ви разкажа за самото начало, което ме грабна на момента.

Намираме се в бутафорен увеселителен парк. Около вас има плюшени зайчета, облени в кръв; люлки с кончета, които изглеждат като коне-вампири; всичко е обагрено в ръждиви и потискащо червеникави тонове. В ръката си имате нож, а в инвентара – патлак, метална тръба, та дори и картечен пистолет Узи. След малко разходки, срещате ужасяващи кучета с разрязани на две глави, които с лекота успявате да отстраните с помощта на огнестрелните си приятели. Изведнъж обаче се изправяте срещу страховити гигантски мутанти, които имат безформени глави без лица и огромни чуканести крайници. В този момент се оказах нелепо убит... (или убита, не съм сигурен как трябва да се из-



SURVIVAL HORROR

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Konami
сайт	http://www.konami.com/silenthill3/
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	DirectX 9, Windows All
платформа	PC, PlayStation2

1 DVD

разя. :-)) Бях разочарован и реших, че ще започна от начало. Помислих си, че играта е доста трудна.

Но... в един момент Хедър (така се казва главната героиня) повдигна глава от масата, на която бе задремала. Тя се намираше в кафето на някакъв супермаркет и всичко си беше наред... Тук обаче ще спра разказа си. Както се оказа, играта се развива не само в реалността, но и в сънищата на девойката. Много приятен момент в Silent Hill 3 е фактът, че на всеки няколко минути гейминг ще имате възможност да гледате пищни и много добре изработени филмчета. Това прави играта адски интерактивна и кара геймъра да се на зона, самото градче Сайлънт Хил, болницата Брукхейвън и една древна катедрала. Смятам, че след такова разнообразие, дори и най-капризните фенове ще скачат от кеф. В играта има и няколко мастити боса, които изглеждат по супер гнусен начин и могат да дадат хляб за фантазии на много болни мозъци. При някои от тях има специални системи за убиване, а други просто се нуждаят от определено количество олово.

Като се абстрахираме от пъзелите обаче начинът на игра не е наситен с чак толкова мислене. Ще ви се наложи да тичате и да млатите различни ужасяващи гадове. Подръчните средства за това варират от нож и

ГЕРОИТЕ



ХЕДЪР

Това е нашата главна героиня. Тя е обикновен пубер на седемнадесет години, с буен нрав и пиперлив език. Всичко ѝ се струпва на главата след едно обикновено неделно пазаруване.



КЛАУДИЯ

Член на окултна секта. Мистериозна жена, в чийто магазин Хедър попада. Носи се в тъмнината и говори само със странни закодирани послания.



ДЪГЛАС КАРТЛЕНД

Частен детектив на средна възраст. Поради странни причини, той се оказва зад гърба на Хедър, преследвайки я в магазина, в който тя пазарува. Само един Господ знае дали е приятел или враг...



ВИНСЕНТ

Неизвестните неща около този странен тип преобладават. Кой е той? От къде е? И защо Хедър постоянно се сблъсква с него из мрачния Сайлънт Хил?



Не ме разбирайте погрешно, но играта е страшна! В буквалния смисъл на думата!

почувства като участник в действителна история, в истински хорър-филм.

Цялостната структура

на Silent Hill 3 е замислена любопитно. Ще можете да минете през множество различни и разнообразни терени, които не омръзват и винаги се променят в правилния момент, когато на някого може да започне да му дотяга. Геймплеят е структуриран по следния начин. На всеки терен имате няколко етажа или нива, на които трябва или да бъде открит, или използван някакъв предмет. След като вземете и употребите всичко, което е нужно, продължавате към следващия. Връзката помежду им в повечето случаи става чрез филмчета. Бъдете сигурни, че местата, където ще бродите, са достатъчно много – увеселителен парк, супермаркет, метро, подземни тунели, канализация, строеж, офис сграда, вилметална тръба, до пушка, пистолет, узи и др. Най-якото е, че можете и да не се занимавате с гадовете из нивата, а просто да притичвате покрай тях и да избягвате директния сблъсък. По-добре е да си пазите амуниции за босовете. В Silent Hill 3 има някои много увлекателни пъзели, повечето от които ще ви поизпотят на трудност Hard. Слабо място в новото творение на Konami е, че свободата на движение не е много голяма. Фактът, че от десет врати на етаж, отворената вероятно е само една, е дразнещ.

Мисля, че е редно да кажа някоя добра дума и за графиката и звука.

Визуално, Silent Hill 3 определено избива рибата

Бих казал, че по-красив порт от конзола не съм виждал. Пък и хорър адвенчър изобщо. Ако графичната ви карта поддържа хардуерно DirectX 9, т.е. тя е GeForce FX5200 или по-нова, и ако имате достатъчно памет и добър процесор, ще се насладите на най-зрелищното хорор приключение за PC, излизало някога. Враговете, босовете и декорите са радост за окото, както можете да се убедите и от картинките. Саундът в Silent Hill 3 също е от най-добрите за този жанр. Играта си има свой собствен саундтрак, а звуците, които ще чувате из нивата, могат да накарат косата на плешивец да израсте наново и да настръхне. :-)

Общо взето, ако сте фен на качествените приключения и приемате факта, че главната героиня е жена, а самата игра е конзолен тип, то Silent Hill 3 е вашият избор. В момента не мога да спра да я играя. А когато я врътна, ще започна Silent Hill 2... А вие още ли четете?

Орлин Широв

P.S. Те са дошли, за да видят началото – прераждането на рая, плячкосан някога от хората...

Тежки дни очакват създателите на WarCraft, StarCraft и Diablo

За бъдещето на Blizzard Entertanment и съдбата на Бил Ропър



Бил Ропър | Дейвид Бревик | Ерих Шефър | Макс Шефър

Съвсем изненадващо и без кой знае какво предупреждение в края на месец юни тази година вицепрезидентът на Blizzard North Бил Ропър и три от ключовите фигури във въпросната компания казаха последно сбогом на фирмата, създала едни от най-легендарните хитове в историята на геймърската индустрия. За всички фенове по света тази новина дойде като гръм от ясно небе. И има защо, тъй като едно от най-големите попадения на гореспоменатите четирима души е създаването на легендарния свят на Diablo. Очевидно е, че се задават тежки дни за Blizzard. Особено като се има предвид, че техните разпространители от Vivendi Universal са в криза и се опитват да продадат своите гейм подразделения, за да закърпят бюджета си. Включително и Blizzard. Но какви са причините Бил Ропър, Дейвид Бревик и Ерих и Макс Шефър да обърнат гръб на своята дългогодишна работа на своя живот. И най-вече – защо именно в този кризисен за Blizzard момент? Решението им изглежда прибързано и необмислено. А дали това наистина е така...?

Кои всъщност са четиримата отцепници?

Бил Ропър е работил за Blizzard в продължение на повече от осем години. Той встъпва в длъжност на 1 август 1994 година. На него дължим музиката към Blackthorne, историята на Diablo, продуцентството на редица игри, измежду които и WarCraft: Orcs&Humans и StarCraft, дизайна на WarCraft II: Tides of Darkness и т.н., и т.н. Интересно е да отбележим, че Бил Ропър е озвучил и самия Lord of Terror. Очевидно е, че заслугите му за Blizzard и за геймърското общество като цяло са неизмерими. Не може да не отбележим и последното нещо, върху което е работил, преди да напусне вицепрезидентския пост. А именно пач версия 1.10 за Diablo II. И имайте предвид, че всичко, споменато по-горе, е само капка в морето. Дълги години Бил Ропър бе също така и "гласът" на компанията – връзката на Blizzard с публичността.

Подобна е ситуацията и с останалите трима отцепници – Дейвид Бревик и братята Ерих и Макс Шефър. Те са едни от съоснователите на Blizzard North, като първият е изключително даровит програмист и бивш президент на компанията, а останалите двама – гениални илюстратори по природа. През 1993 година те сформират геймкомпанията Condor, която полага началото на една мания – в далечната 1995 година работата по Diablo е започната. През месец февруари 1996-та все още младото геймстудио става собственост на Blizzard и подразделението на тримцата е преименувано на Blizzard North.

Съвсем наскоро Бил сподели пред planetdiablo.com леко пикантен факт относно Дейвид Бревик и подробност за това

как са се родили едни от най-успешните идеи в Diablo II

А именно – под душа в банята! Според Ропър една сутрин президентът на Blizzard North дошъл на работа и казал: "Хрумна ми една идея, докато бях под душа тази сутрин. Подобре да диференцираме класовете (герои – бел. авт.) чрез нещо, което нарекох Skill Trees. По този начин играчите определено ще могат да избират по какъв начин да развиват своите герои." И както сами се досещате – това е една от идеите, които дариха Diablo II с вечен живот.

Реших да включа този факт в статията, за да ви убедя (ако до този момент все още имате някакви съмнения), че Blizzard North губят едни от най-креативно мислещите и гениални личности, които някога са работили в тази компания. Наистина е жалко, че подобен колектив реши да ги напусне.

Причините

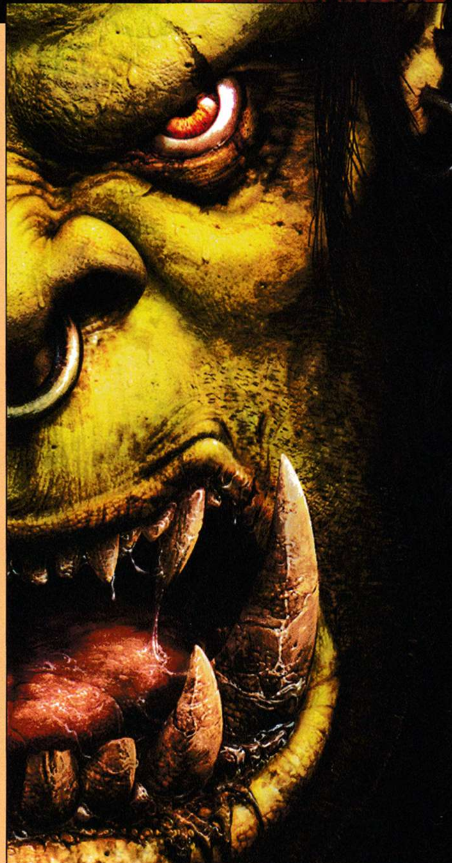
Едни от най-често задаваните въпроси към Бил Ропър и компания са: "Защо? Какво ви накара да вземете това решение?". И през последните няколко седмици в поредица от интервюта бившият вицепрезидент на Blizzard North даде своето обяснение.

Като основни причини той изтъкна слабата комуникация с управата на Vivendi Universal и малкото участие, което той и колегите му са взели относно съдбата на Blizzard

като цяло. Или казано накратко – той, Дейвид Бревик и Ерих и Макс Шефър са изпитвали силна несигурност по отношение на своето бъдеще.

Думите му обаче изглеждат някак непълни, неясни и странни. Може би в Blizzard става нещо, за което никой външен човек не знае. Нещо, което стриктно се пази в тайна, и което е накарало Бил Ропър да си вдигне гемиите и да ги напусне. Но какво му е попречило да изчака малко повече, за да разбере кой ще е купувачът и чак след това (стига все още да го иска) да напусне. Откъдето и да погледнем разигралата се ситуация, решението и на четиримата изглежда малко несериозно и неразбираемо. Из медиите се носят слухове, че Бил и неговите колеги са знаели предварително кой ще е купувачът (според спекулациите става въпрос за Microsoft) и именно това не им се е понравило. Естествено, г-н Ропър ги отрече напълно. Въпреки всичко те звучат далеч по-правдоподобни в сравнение с неговото набързо скалъпено обяснение.

Така или иначе скоро истината ще излезе наяве. Ако не сега, то поне в близкото бъдеще. Решаващата

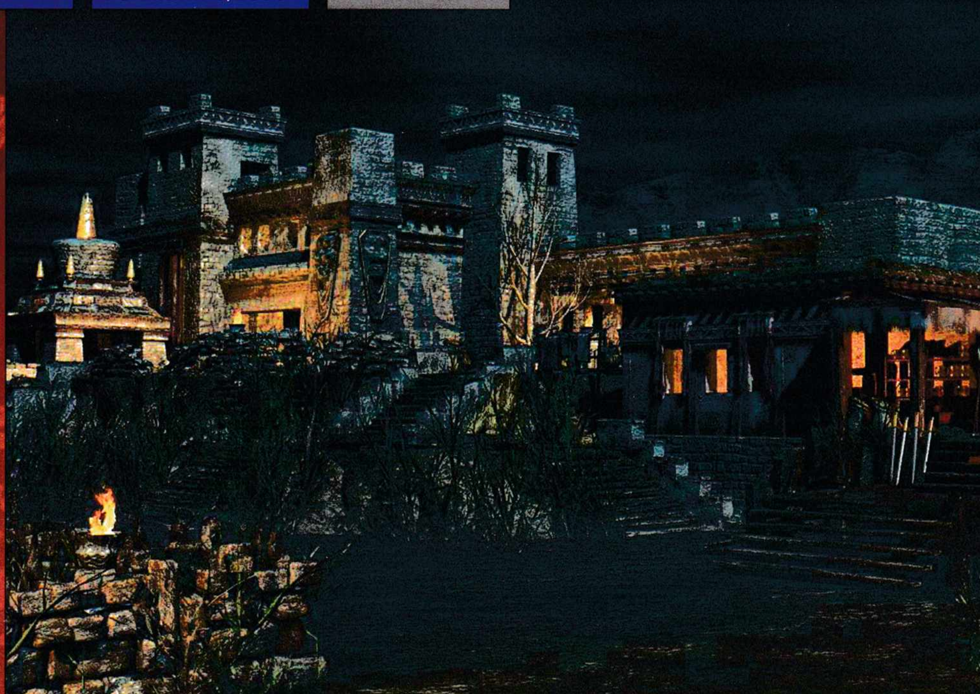


стъпка обаче е вече направена и връщане назад няма. Това, което ни интересува в този момент, е какво смятат да правят четиримата отцепници със своето бъдеще. Все пак става дума за създателите на Diablo, за креативните "двигатели" на Blizzard. Напълно естествено е да си помислите, че имат намерение да сформират

своя собствена геймкомпания

И ще бъдете напълно прави. Тя обаче все още си няма свое собствено име. Идеите, които се въртят в главата на четиримата, са безбройни. Но, по думите на Бил Ропър, човек може да се учуди колко трудно в днешно време се оказва измислянето на име, което вече не е регистрирано като запазена марка.

Като всяка една млада и нова геймкомпания, появила се на пазара, намерението и на тази е да създаде най-добрите игри, правени до момента. Вярно е, че това твърдение страда от силна доза претенциозност и наивитет, но не бива да забравяме и факта откъде всъщност идват четиримата основатели и какво са създали до момента. Добрата новина е, че от известно време насам те са започнали работа върху своя дебютен проект. Идеята на Бил Ропър и компания е да сътворят свят, подобен на този в Diablo.





Естествено, те нямат намерение да копират или изместват играта от пазара, а да създадат нещо напълно ново и оригинално, но също толкова интересно, богато и забавно. Игра, която ще се разцъква безкрайно от милиони хора по света и която ще бъде толкова пристрастяваща, че няма да може да ни принуди да отлепим пръстите си от клавиатурата. И ще ни кара да искаме още и още, и още... И щом са успели веднъж, не виждам какво би им попречило да го направят отново. Освен може би евентуалната липса на средства и издателска компания, която да им даде творческата свобода от ранните години на Blizzard.

За жанра на дебютната игра, с която Бил Ропър и компания смятат да стартират своята солова кариера, можем само да гадаем. Най-логичното предположение е, че тя ще бъде hack & slash RPG, по подобие на Diablo. Но това, струва ми се, няма да бъде особено добра идея, особено ако искат да докажат на света, че са способни на нещо по-различно от най-великото си творение до момента. А на въпроса кога ще я видим на пазара, Бил Ропър отговаря със следното изречение: "По-добре рано, отколкото късно". В типичен Blizzard-ски стил той не пожела да се ангажира с каквито и да било конкретни дати. Естествено, не бива да пренебрегваме и факта, че компанията на четиримата още няма нито свое собствено име, нито личен сайт, нито разпространител. Така че все още е твърде рано да се шуми около техния бъдещ проект.

Любопитно е да се отбележи, че Бил Ропър съвсем наскоро заяви, че ако Blizzard се свържат с него и пожелаят да си сътрудничат с новата му компания, той ще се съгласи. Какво означава това? Дълбока привързаност към старата служба или отчаяние, породено от осъзнаването на грешката, която е направил? Той го обяснява с факта, че е наясно до каква степен Blizzard са отдадени на качеството и колко голяма е връзката им с геймърското общество. Още повече Бил отбеляза напълно сериозно, че е готов (ако се наложи) отново да преотстъпи гласа си за Lord of Terror. Стига, естествено, Blizzard да му се обадят.

Blizzard: а сега накъде?

Очевидно е, че при така създалите се обстоятелства Blizzard трудно биха могли да намерят заместници на Дейвид Бревик, на Ерих и Макс Шефър и най-вече – на Бил Ропър. Каква ще е съдбата на осиротялата компания? Дали липсата на четири от ключовите фигури в нея ще се отрази на постоянното качество, което сме свикнали да се лее в промишлени количества от нейните продукти? Нека се надяваме, че отговорът е отрицателен.

Едно нещо обаче е много вероятно да пострада. Става въпрос за Vivendi и продажбата на техните гейм подразделения. Вероятно много от потенциалните купувачи на Blizzard ще преосмислят намеренията си след заминаването на четиримата служители. Естествено, това е само едно предположение, което обаче определено не е лишено от смисъл. За съжаление Blizzard, и поспециално Blizzard North и светът на Diablo, никога повече няма да бъдат същите. Компанията едва ли ще се разпадне. Но най-бляскавите ѝ дни по-скоро остават в миналото след раздялата ѝ със своя основен творчески потенциал.

И за финал ще спомена, че в едно интервю, дадено за GameSpot по повод напускането на Blizzard North, Бил Ропър почти намеква, че Blizzard са започнали работа върху

Diablo III

Дори това да е вярно, едва ли имаме повод да се надяваме, че играта ще излезе в близките една-две години. Всички сме наясно как процедират Blizzard и какво е отношението им към сроковете. Все пак и това е някаква надежда. Но дали Diablo III ще пожъне същия успех, какъвто имаха предишните две части без наличието на хора като Дейвид Бревик, Бил Ропър, Ерих и Макс Шефър? Само времето ще покаже. Моите надежди са, че и Blizzard, и новата компания на четиримата отцепници ще намерят най-правилния път в своето развитие. Дано те ни дарят с много безкрайни и интересни часове, прекарани пред компютрите с техните бъдещи игри.

Владимир Тодоров

Age of Mythology The Titans Expansion Pack

Ако се разровите в старите броеве на PC Mania, ще видите, че преди около година бях драснал едно превю за Age of Mythology. След като се ровичках за информация за играта и завърших материала, времето до излизането ѝ започна да тече адски бавно. Нямах търпение да скивам това невероятно творение с очите си. Когато най-накрая то дойде и вече можех да се насладя на играта, останах доволно очарован от видяното. Сега е време да хвърля предварителна светлина и върху експанжъна на тази митологичната реалновремева стратегия. В него са запазени главните качества, които направиха оригинала толкова размазващо як. Е, разбира се, добавени са и всякакви допълнителни неща – нова раса, още един начин за победа и не на последно място – могъщите, гигантски титани – предците на всички богове!

Атлантидите

Те са основното ново попълнение в митологическия свят на Ensemble Studios и редиците на неговите обитатели. Техните богове могат да контролират както времето, така и пространството. По този начин културите в Age of Mythology стават общо четири на брой. Атлантидите ще са принципно лесни за управление. Техните единици са изключително мощни, но за сметка на това – дяволски скъпи.

Трябва задължително да отбележим, че атлантидите се различават адски много от останалите три култури. На първо място – събирането на ресурси при тях е далеч по-опростено. Те не се нуждаят от специални сгради, в които да се помещават натрупаните злато, храна и дървета. Техните работници поемат ресурсите в себе си без да е необходимо да хабят време в разхождане до където и да било. Страхотно, нали? Но за да бъдат уравновесени с гърците, египтяните и скандинавците, работниците на атлантидите струват три пъти повече популация.

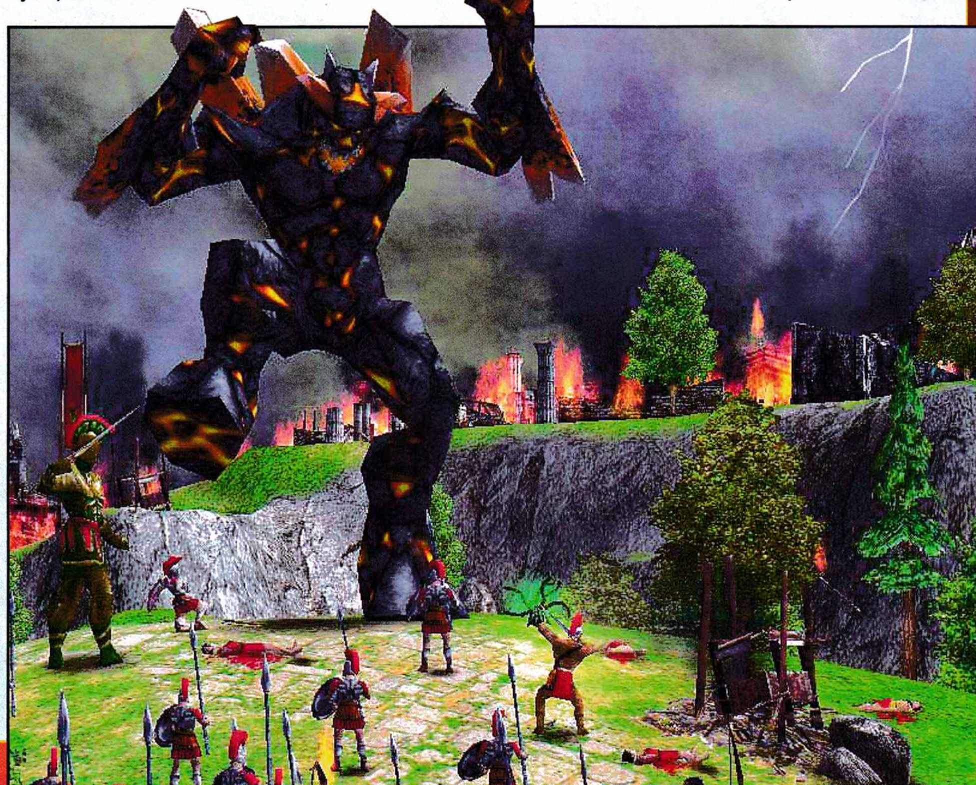
На второ място – боговете на атлантидите могат да правят своите магии над един път. Това по всяка вероятност означава, че техните божествени сили ще бъдат по-слаби в сравнение с тези на останалите три култури. В противен случай балансът на играта определено ще отиде по дяволите. Освен това атлантидите могат да превърнат в герой която и да е пехотна единица (независимо къде се намира на картата). За тази цел те просто трябва да похарчат по някой ресурс.

Друго особено нещо при атлантидите е, че те ще могат да вадят от една-единствена казарма както пехота, така и стрелци. По този начин няма да имат нужда от допълнителни постройки, като Archery Range например. Голямо значение в стратегически план ще играят и антиединиците, които атлантидите ще произвеждат от counter казармата. От нея ще могат да се правят антистрелци, антикавалерия, антипехота и д.р. Ето защо начин играта с новата раса е значително улеснена. Особено за новите фенове на стратегията. Наличието на такива специализирани сгради, като counter казармата, ще допринесе за по-бързото изваждане на голям брой единици и ще спести времето, за което трябва да пускаме да се правят юнитите от куп различни места.

Титаните

са новите допълнителни единици в играта. Те са изключително мощни, грамадни, скъпи и издръжливи. Могат да унищожат всяка сграда с няколко удара. Пред тях обикновените единици изглеждат като група заблудени мравки, запътили се към сигурната си смърт. Кръвта на един титан наброява 7 хиляди жизнени точки! Унищожаването на подобно чудо е почти невъзможно. Един от малкото варианти за елиминирането му е да се създаде друг титан, който е способен да се противопостави на неговата мощ.

Всяка раса ще има свой собствен титан, който ще се различава от другите както по външния си вид, така и по бойни умения. Атлантидите разполагат с мощен земен гигант, който е обкован със сини кристали. Неговото име е Chthonian. Гръцкият титан пък прилича на кучето Цербер (пазителя на изхода на подземното и мрачно царство на Хадес) заради трите си глави. На страна на египтяните се бие същество с глава на ястреб и тяло на



RTS	
издател	Ensemble Studios/Microsoft
сайт	http://www.microsoft.com/games/titans
излиза	септември 2003 г.
платформа	PC



Един титаничен експанжън е на път да се появи



човек. Той носи името на бога Horus. Имайки предвид пристрастията на скандинавците към смразяващите магии (специално в Age of Mythology), не е трудно да се досетите, че техният титан на име Ymir представлява леден гигант, който разбива всичко по пътя си с помощта на своя огромен чук. Всъщност наличието на подобно оръжие в инвентара му не е никак странно, като се знае каква е бойната култура на народите от Севера.

Една чисто нова кампания

Сингълплейър кампанията в The Titans ще проследи прераждането и възхода на атлантидите. Освен това тя ще разкаже и за силната омраза на титаните към гръцките богове (за справка хвърли едно око на карето). Сега тези гигантски същества търсят отплата за унижението, на което са били подложени преди много време. Добавени са и нови сценарии, а феновете на мултиплейъра ще останат доволни от допълнителното условие за победа (да създадат титан и да сеят ужас из базите на другите играчи).

Като цяло Age of Mythology: The Titans ще предложи на феновете дванадесет божествени сили, петнадесет нови стандартни единици и множество митологични същества. Нека не забравяме и могъщите титани, които ще са същинска атракция във всяко едно отношение. Добрата новина е, че работата по играта е в изключително напреднал стадий и този път няма да ни се налага да чакаме прекалено дълго, за да можем да й се насладим. Най-вероятно ще имаме възможност да изпробваме величествените титани в края на септември. Дотогава не ни остава нищо друго освен да тренираме с оригинала.

Асен Георгиев

К'ВИ СА ТИЯ ТИТАНИ?

Според гръцката митология първият владетел на вселената бил Уран (Небето). Той се оженил за Гея (Земята) и тя му родила шест сина и шест дъщери – великите титани (Океан, Хиперион, Атлас и др.). Освен тях тя го дарила и с трима великани – циклопи с по един дзъркел и с трима грамадни като планини петдесетоглави звяра – хекатонхейри (наречени така, защото всеки от тях имал по сто ръце).

Тяхната сила била стихийна и безгранична. Но Уран намразил втората част от своето домочадие (великаните) и ги затворил в недрата на Земята. Гея започнала да страда заради постъпката на съпруга си и повикала титаните, увещавайки ги да се опълчат срещу баща си. Най-младият от тях Кронос, свалил от престола Уран чрез хитрост и поел управлението. Но и той не бил сигурен, че властта ще остане дълго в неговите ръце. Страхувал се, че някой ден децата му ще направят с него същото, което той сторил на баща си. Поради тази причина Кронос безмилостно ги поглъщал веднага след раждането им.

Тази участ сполетяла Хестия, Деметра, Хадес, Хера и Посейдон. Единствено Зевс успял да се спаси благодарение на Рея, своята майка, която го скрила на остров Крит. Там той бил откърмен от свещената коза Амалтея и порастнал далеч от взора на Кронос.

Впоследствие Зевс въстанал срещу баща си, принуждавайки го успешно да върне на бял свят децата, които погълнал. И така, малко по малко, Зевс, заедно със своите братя и сестри, се установил на Олимп и подел борба срещу Кронос и титаните за контрола над света.

На страната на олимпийците застанали и част от титаничните създания. Борбата била ужасна и опустошителна. Но, накрая могъщите титани отстъпили и тяхната сила била сломена.

Боговете Олимпийци ги оковали и ги захвърлили в Тартар, където царял вечен мрак. А на стража застанали хекатонхейрите. Така приключила властта на титаните и започнало управлението на върховния бог Зевс...







JOINT OPERATIONS

За мое щастие, съвсем наскоро имах възможността да изпробвам една ултра ранна демо версия на най-новия и амбициозен проект на Novalogic. Той се нарича Joint Operations и честно да ви кажа – останах доста очарован от постигнатото до този момент. Вярно е, че то не е кой знае колко много, но определено си заслужаваше да се види. Поради тази причина в следващите редове ще споделя с вас своите впечатления и ще ви въведа във военния свят на Joint Operations.

Не, целта в тази игра не е изпушването на максимално количество джойнт...:) Просто създателите на Delta Force: Black Hawk Down поемат по пътя на съвместните операции. Какъв ще бъде крайният резултат? Детронатор на Counter-Strike и Battlefield 1942? Да видим..

Novalogic – царете на тактиката

Novalogic си създаде репутация на гейм-фирмата, създала едни от най-качествените тактически шутъри и военни симулатори. На нея дължим както великата поредица Delta Force, така и самия Comanche. Сега тя се труди над един нов проект, озаглавен просто Joint Operations. Той ще бъде ориентиран предимно към мултиплейър режим на игра (което не означава, че няма да има и солови мисии), като неговата цел е да измести от трона игри като Counter-Strike и Battlefield 1942. Все още е рано да се дават каквито и да било прогнози по този въпрос, тъй като демото, което видях, е твърде ранно. Но все пак – всичко е възможно.

Действието в Joint Operations ще се развива през 2006 година в Индонезия – държава, която е на ръба на унищожението. От една страна, местните движения за независимост са успели да се сдобият със супернови и напреднали по отношение на технологията оръжия. От друга – въоръжените сили на страната са се разделили на няколко фракции, които водят помежду си борби за надмощие. Във вихрещите се конфликти обикновеното население е подложено на брутално насилие, а западните интереси, естествено, са поставени на карта.

От Novalogic твърдят, че ще можем да поемем управлението и като член от екипа на Joint Operations, и като на индонезийски сепаратист.

Вземете си и шофьорска книжка!

Ще можете да управлявате и превозни средства. В демото срещнах все още малък брой от тях - надуваеми лодки, дребен хеликоптер и няколко четириколки (камион, джипка и т.н.). Както и сами забелязвате, битките ще се водят както по земя, така и по въздух и вода. Общият брой на превозните средства във финалната версия ще бъде между петнадесет и двадесет. Ще видим машини като Humvee, ATV, Black Hawk, Apache, няколко FAVs (Fast-Attack Vehicles), Mark V, Zodiac, транспортерите Chinook и LCAC (Landing Craft Air Cushioned) и прочие. И всички те ще бъдат изцяло на наше разположение.

Идеята на Novalogic е да направи управлението на всички превозни средства възможно най-опростено, за да окуражава играча да ги използва в сраженията. Дали това ще се отрази на реализма, свързан с тяхното поведение на пътя, по водата или във въздуха? Надявам се, че не.

Терен, реализъм и още нещо

Joint Operation ще използва енджина на Black Hawk Down. Той обаче е силно модифициран специално за случая и ще рендва успешно необходимите за играта обширни джунгли, крайбрежни ивици и планински райони. Всеки тип терен ще предоставя на играча различни стратегически

TACTICAL SHOOTER	
издател	Novalogic
сайт	http://www.novalogic.com/
излиза	първото тримесечие на 2004
платформа	PC







възможности, като целта е нивото на реализъм да бъде издигнато до своя максимум. От предварителното демо ясно личи, че Novalogic са се постарали всичко около вас да изглежда възможно най-красиво и реалистично. Особено що се отнася до смяната на деня и нощта. За момента разработчиците са успели да докарат доста забележителни залези, изгреви и тем подобни радости за окото. Освен това и водните ефекти не остават по-назад. Може би след Pirates of the Caribbean, това е най-реалистичната вода, която някога съм виждал в PC игра. Тя променя прозрачността и цвета си в зависимост от светлината и терена около нея. Не трябва да пренебрегваме и растителността в Joint Operations, която може е отлично направена - поне като за виртуална флора.

Всичко гореспоменато обаче няма да представлява само някакъв си готин специален ефект, а ще оказва и силно влияние върху геймплея. Така например прицелването при силен пек и ярко слънце ще бъде доста трудна задача. А когато плуваме под вода и погледнете към повърхността, ще виждаме предметите и хората размазани и ще ви бъде доста трудно да разпознаете под чия лодка се намирате – вражеска или приятелска. Освен това имах възможността да се размотая и из джунглата. Е, трябва да ви кажа, че човек може да си пукне като едното нищо, без да усети откъде му е дошъл куршумът. Растителността е толкова гъста, че прикрива всекиго до такава степен, че да го превърне на практика в невидим за врага.

Денят ще се сменя с нощ

Причината за създаването на красиви изгреви, залези и други подобни екстри е фактът, че във всяка мисия денят ще се сменя с нощ и обратното (т.е. представете си, че започвате игра в ранна утрин). Малко по малко слънцето се прокрадва над хоризонта и бавно изплува на небето. После става обед и започва да напича адски силно. Но скоро идва редът и на залеза, който хвърля красиви златисти отблясъци. След което настъпва непрогледна нощ, в която само вашият нюх и устройството ви за нощно виждане ще помогнат да се ориентирате в местността. Естествено, всичко това ще може да бъде конфигурирано по желание на играча преди стартирането на дадено ниво.

Истината е мултиплейъра

Novalogic ще заложат най-вече на този аспект в своето творение. Joint Operations ще включва най-различни режими на игра. Наред с вече установилите се като стандартни (Deathmatch и Capture the Flag например), този тактически шутър ще предложи и няколко нови. За момента е сигурен така нареченият Attack and Defend. В него единият от екипите ще трябва да свали поредица от цели, а другият - да ги защитава. Очаква се различните мултиплейър карти да поддържат възможността шестнадесет, тридесет и двама или шестдесет и четири души наведнъж да вземат участие в мелетата през LAN или в Интернет.

Първоначално беше планирано Joint Operations да излезе през вече тропащата на вратите ни есен. Но поради незнайно какви причини, датата е изместена и за момента играта се очаква през първото тримесечие на 2004 година. Явно Novalogic са решили, че имат върху какво още да поработят при положение, че отправят скрити закани към безспорни хитове като Counter-Strike и Battlefield 1942. Към края на годината можем да очакваме и официално демо на Joint Operations. Нека се надяваме, че и този път Novalogic ще ни представят един изключително качествен тактически екшън. Дано наистина е по-добър от всичко, което сме виждали на пазара.

Владимир Тодоров

Ако все още не сте заклет фен на поредицата Star Wars, знайте, че никога не е късно да станете. Особено с Jedi Academy!



STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Лято е! И е време за бета тестове! Този път играта, която ще разчленяваме, се нарича Jedi Academy. Какво предлага тя? Как се е оформила до този момент? Има ли нещо ново в сравнение с предишния Jedi Knight? Или Raven Software са се осрали? Отговорите на всички тези въпроси ще намерите на следващите три страници. И нека портите на академията се отворят... сега!

Вашият външен вид

Както знаете, за първи път в историята на поредицата Jedi Knight няма да поемете управлението на Кайл Катарн. Ще се превъплътите в млад и нетърпелив падауан от планетата Корусант на име Джейдън. Той е готов да поеме по пътя на джедайството и ще се обучава в академията на легендарния Люк Скайуокър. Това, което ви прави по-специален от всички останали ученици, е фактът, че сте успели да създадете свой собствен светлинен меч без каквото и да било предварително обучение.

Едно от най-любопитните неща в Jedi Academy е това, че ще можем да оформим своя външен вид. За съжаление на всички фенове на Star Wars и Jedi Knight, така обещаваното разнообразие при създаването на джедая не е чак толкова голямо. Расите, измежду които ще може да избираме, са следните: мъжки Кел Дор, женски Туи'лек (изглеждат секси въпреки тези стърчащи пипала на главата :-)), мъжки Родиан, женски Забрак и естествено – хуманоиди. Тъй като това, което разцъквах, все още е нещо като бета версия, се надявам във финалната да има по-голямо разнообразие по отношение на расите. Но защо ли се съмнявам?

След като определите своя междупланетен произход, ще трябва да харесате и дрешките на героя си – панталоните му и основното облекло плюс типа глава, която ще носи на раменете си. :-) Един съвет от мен – героините са доста по-добри с пооскъдни одежди. С това приключва оформянето на външния вид на персонажа, с който ще играете. Кажете ми обаче какво е един джедай без светлинен меч? Нещо като геймър без PC :-). По този случай ще бъдете подканени старателно да изберете и своя меч. Ще трябва да се двоумите между няколко цвята на светлинното острие (синьо, оранжево, зелено, лилаво и жълто), както и между различни модели – consul, adept, praetor, sentinel, adjudicator, defender, arbiter, retaliator и firebrand. В мултиплейър режим, както и в по-напреднал стадии от соловата игра, ще можете да играете и с два меча или с мощния меч с две остриета, познат ни от арсенала на Дарт Мол.

Бета версията на "силата"

Като за бета версия, копието на Jedi Academy, което имах шанса да тествам, работеше безпроблемно и бе изчистено от почти всякакви бъгове. Тук-там липсват някои звуци и мелодии (например в основното меню), но всичко останало е тип-топ. Учудващо е колко далеч са стигнали Raven Software за толкова кратък период от време. Макар и все още да използват енджина на Quake 3, визуалната разлика, в сравнение с Jedi Outcast, е видима. Струва ми се, че тази графична платформа е изстискана до максимален предел – особено по отношение на лицевите анимации.

Преди да се впуснете в самата история на играта ще преминете през доста дълъг период на обучение. Отначало трябва да се доберете до школата, а след това - да се справите успешно с изпитанията, на които

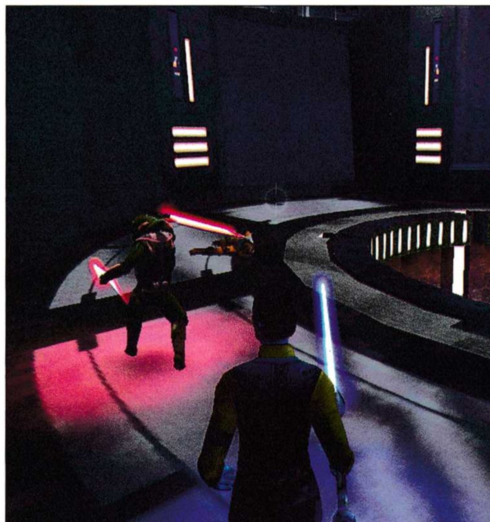
ACTION	
издател	LucasArts
сайт	www.lucasarts.com
излиза	17 септември 2003 г.
платформа	PC, X-Box





ще ви подложи учителят Кайл. По този начин ще направите първите и най-важни стъпки в джедайството. В този период ще трябва да свикнете с използването на най-елементарни джедайски трикове, които ще ви бъдат изключително полезни в понататъшните приключения. Когато преминете през всички трудности, ще сте усвоили едва малка част от уменията на учителя ви. Справяйки се успешно с всяка мисия, ще трупате нови и нови способности. Ще можете да избирате между такива, които ще ви приближат към "тъмната" страна на силата и такива, които ще ви направят по-близък до "светлата". Накъде ще се ориентирате, зависи единствено от вас.

Основните сили са принципно непроменени. Забелязва се едно нововъведение, наречено Seeing. Чрез него виждате (по-скоро "усещате") всички противници наоколо и дори може да избягвате снайперистки изстрели. В арсенала на "тъмната" страна има две нови придобивки: Drain - изсмуква кръвта на противника и я прибавя към вашата и Dark Rage - превръща ви в безмилостна машина за убиване. "Светлата" страна е обогатена с Absorb – защитава ви срещу атаки с джедайски умения, които, вместо да ви нараняват, ви дават допълнителна мощ и Protect – създава аура, която ви предпазва от физически нападения. Освен това способността Mind Trick е леко променена. Сега тя ви прави невидими за противника, върху който прилагате трика. И както е казал учителят Кашарн: "Способностите, които един джедай притежава, не са изначално лоши или добри. Те се определят от това как ги използвате".





Битките с меч – основата на Jedi Academy

Още в самото начало става очевидно, че Raven Software са положили изключително големи усилия, за да обогатят битките със светлинния меч и да ги направят далеч по-разнообразни и ефективни. Те се водят в режим "от трето лице", позволяват да правите най-различни комбинации от удари и акцентът в играта очебийно пада върху тях. Когато се сражавате с един-единствен меч, имате на разположение три различни стила на бой – лек, обикновен и тежък. При първия се дуелирате с финес и бързина, вторият е стандартният, а с третия нанасяте бавни, но изключително мощни удари. Те, естествено, ще бъдат на разположение чак в по-късния етап от играта.

В зависимост от това дали използвате меч или огнестрелно оръжие, гледната точка се променя от трето в първо лице. Решите ли, че ще ви е трудно да се справите само с джедайския си меч и пуснете някое друго оръжие от богатия си арсенал, започвате да гледате през очите на героя. Тази смяна внася доста свежест в геймплея. Аз лично бих препоръчал през повечето време да използвате само светлинния си меч. Много по-интересно е. Особено когато комбинирате номерата, които героят ви прави с него, със специалните умения от арсенала на "силата". В този случай всичко е доста зрелищно. Движенията с меча, които ще можете да извършвате, са поне три пъти повече от тези, на които беше способен Кайл в Jedi Outcast. Ударите са най-различни в зависимост от това дали сте с един или два меча, или пък с такъв с две остриета. Има и всякакви комбинации. А довършващи-

те удари се изпълняват на забавени обороти в стил "Матрицата", като по този начин може напълно да се насладите на вашите касапски движения. От филма на братя Уашовски са заимствани и някои специални движения, като например тичането по вертикални стени...

Джедайската нелинейна структура на мисиите

Що се отнася до така обещаваната нелинейна структура на мисиите, мисля че Raven Software са се справили прилично добре. Веднага след началното обучение ще бъдете подканени да избирате измежду цели пет нива. Някои от тях са пряко свързани с историята на Jedi Academy и тяхното изпълнение е задължително, но има и такива, които може да пропуснете. Но, за съжаление, това ще ви лиши от допълнителни точки при овладяването на "силата". Така че всеки себеуважаващ се млад падауан ще иска да премине през абсолютно всички мисии. Както направих и самият аз.

Отначало мисиите са приятни. Не може да се каже, че са особено лесни, но със сигурност са доста времеизяждащи. След първите няколко успешно изпълнени нива ще съберете ценна информация, която ще принуди учителите ви да предприемат пътуване, за което обаче вие не сте готови. През това време вашата задача ще е да се тренирате още, да изпълнявате поръчения и да станете колкото се може по-добър джедай. Преминавайки мисиите си, ще се натъквате на най-различни противници. Ще премерите сили както с остатъците от имперската армия, така и с гадни наемници. Нищо чудно да срещнете и зли джедаи. Всъщност битките с тях са най-интересни и доста често могат да завършат неблагоприятно за вас. Не се учудвайте, ако се сблъскате със стари приятели и врагове като например косматия Чубака и... Боба Фет.

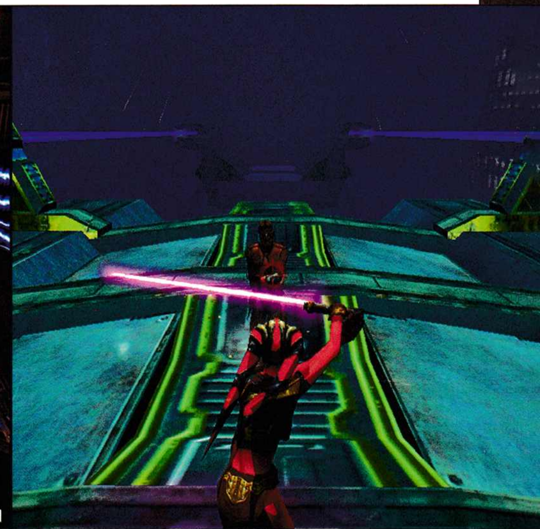
Още в първите изпитания, пред които ще се изправите, ще откриете полезна информация, която ще се окаже жизненоважна за академията и съдбата на вселената. По този начин, малко по малко, ще се превърнете в ключова фигура в битката за тяхното спасяване. Естествено, всичко това е свързано с доста интересни и завързани ситуации, в които ще изпадате. Хубаво е, че в играта все още има и пъзели, които от време на време ще ви карат да сбърчите чело върху разрешаването на някой проблем. Често отговорът ще бъде свързан с вашите джедайски умения и с това дали сте ги усвоили добре.



щото така геймърът се задържа повече пред своя компир без да му писва. А като добавим и това, че видовете врагове се определят в зависимост от планетата, на която се намирате, всичко става абсолютно тип-топ.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy разполага и с много интересен мултиплейър режим, който въпреки всичкою е сходен с този на Jedi Outcast. В него можете да се съревновавате както с ботове, така и с приятелчетата от клуба. Вариантите са: Free For All, Duel, Power Duel, Team FFA, Capture The Flag и Siege (новото





Планетите

на които ще се развиват събитията, са супер различни една от друга. По този начин след половин часова игра няма да сте отегчени до смърт от еднотипните нива, а точно обратното - ще сте запленен от разнообразието. Първо ще бродите по планети с горски климат, в който ще се наслаждавате на зеленикавите гледки, откриващи се тук-там. В другите мисии пък ще попадате в пустинни светове, където деветдесет процента от околната среда е пясък, а останалите десетина процента са ужасни пясъчни червеи (приличащи на тези от Dune), които изяждат всичко живо, имало неблагоразумието да се разхожда по дюните. Други задачи ще трябва да изпълнявате на междупланетарни станции, където като нищо можете да изпаднете в открития космос. Ще ви се наложи дори да си облечете дебелите зимни дрешки, защото ще бъдете изправени срещу злите сили в разгара на снежна буря на легендата планета Хот, където дори ще можете да пояздите полярен Тонтон. Като цяло, бойното поле всеки път е много различно и отново казвам, че това е прекрасно, за-

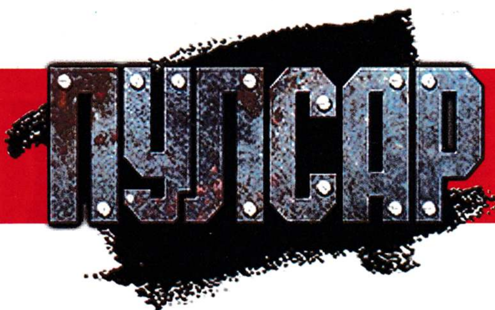
допълнение в Jedi Academy). Ако ви мързи да излизате от вкъщи и сте решили да спретнете меле с ботове, то знайте, че хич не сте сгрешили. Пускате си ги на последната трудност, защото иначе няма да ви е достатъчно интересно, и започвате да се млатите. Направи ми впечатление и това, че от време на време ботовете пускат някоя друга реплика. Например – "Мъртъв си" или нещо от сорта. Това е наистина забавно. А ако сте достатъчно изперкали (като мен), можете да му ударите и един чат с ботовете :-).

И нека силата бъде с вас!

Всичко в играта е доста разнообразно и трудно ще ви писне, освен може би гореспоменатото джедайско клише, което учителят Люк използва твърде често. Много скоро и вие ще видите Jedi Academy. Тя се очаква да излезе през септември. И тогава спокойно ще може да кажете: "Пфу-у-у-у, пак си изгубих цяла седмица заради някаква си игра". А пък ако нямате търпение дотогава, вземете всички епизоди на филмите и ги изгледайте един по един. Може да научите някой друг готин трик, преди да постъпите в джедайската академия.

Асен Георгиев

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ!



НОВ ЛИЦЕНЗИОНЕН ДОГОВОР ЗА ЗАГЛАВИЯТА НА VIVENDI UNIVERSAL GAMES INTERNATIONAL, РАЗРЕШАВАЩ ПОВЕЧЕ ОТ ЕДНА ИНСТАЛАЦИЯ ЗА ВСЯКА ЛЕГАЛНО ЗАКУПЕНА КОМПЮТЪРНА ИГРА!

Нашият дългогодишен опит и контактите ни със собствениците на компютърни клубове ни показаха, че условието всяка от игрите, инсталирани в съответния компютърен клуб, да бъде достъпна от всеки от компютрите в клуба, е финансово неефективно и непосилно за собствениците им. Затова използвахме контактите с нашите бизнес партньори, за да осигурим облекчен режим за ползването на развлекателния софтуер в компютърните клубове. Резултатът е налице - едно копие от каталога на VUGI вече може да се инсталира на повече от един компютър, напълно легално, със съгласието на носителя на авторските права. След преговори, продължили над 6 месеца, фирма ПУЛСАР ЕООД успя да сключи договор, който да ви позволи да използвате безспорно най-популярните мултиплейър заглавия в момента (между които Counter Strike, WarCraft III, StarCraft, Empire Earth и Diablo II) при финансови условия, по силите на всеки компютърен клуб в България.

За да може да бъде сключен такъв договор, издателят и носител на авторските права, Vivendi Universal Games International, постави условието съответният клуб да закупи първоначално минимално количество от игри (т.нар. "стартов пакет") и след това, в края на всяко следващо тримесечие, да купува и най-популярните нови заглавия от каталога на издателя.

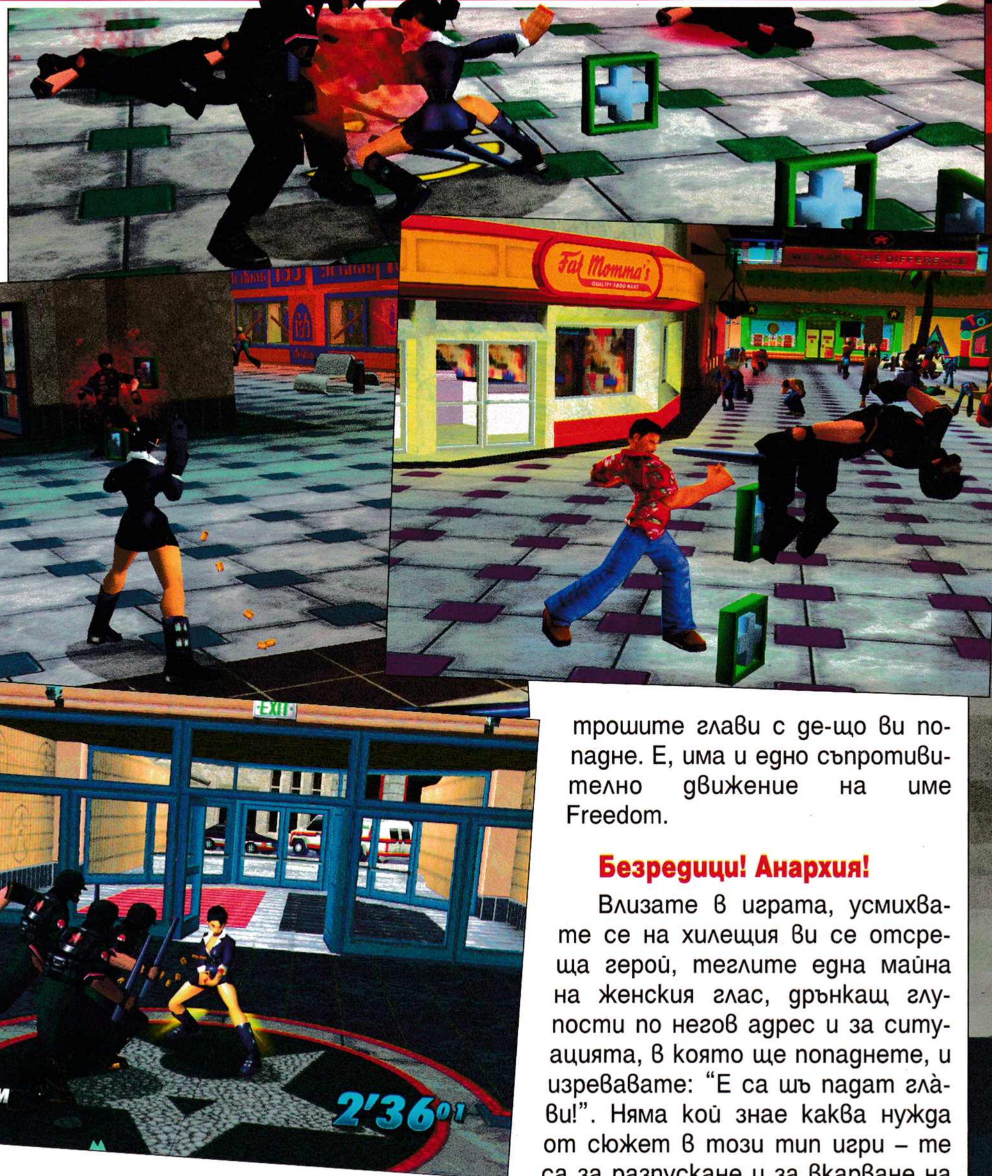
С влизането в сила на новия лицензионен договор се прекратява действието на сключените до момента договори. Във връзка с това, всеки собственик на компютърен клуб или Интернет кафе, сключил лицензионен договор с Vivendi Universal Games International, в сила към настоящия момент, трябва да се свърже с дистрибуторите на фирма ПУЛСАР ЕООД за съответния регион в най-кратък срок, за да му бъдат разяснени условията на новия лицензионен договор и евентуално да бъде сключен нов договор. Независимо от това, заплатената съгласно стария договор лицензионна такса остава валидна до изтичането на неговия срок. Всяка от легално закупените до момента компютърни игри ще бъде вписана и в новия лицензионен договор, с право за използване с цел отдаване под наем съгласно облекчените условия, упоменати в него.

В момента текат преговори за осигуряването на подобни условия за каталога на Electronic Arts и други големи издатели, представяни за територията на България от фирма ПУЛСАР ЕООД. Вече е осигурен и договор за използването на играта Delta Force: Black Hawk Down на издателя Novalogic, като за всяко легално закупено копие от играта се позволяват три (3) инсталации. По този договор компютърните клубове не дължат лицензионна такса.

За въпроси и контакти с фирма Пулсар ЕООД, моля изпращайте електронна поща на следния адрес: contacts@pulsar-games.com, или се обадете на телефоните: (02) 9549811; (02) 9549862.

Настолната игра на младия антиглобалист...

STATE OF EMERGENCY



Колкото по-топло е, толкова по-бавно работи мозъкът – житейска и медицинска истина, доказана неведнъж. Вземете за пример троловете от книгите на Пратчет, ако не ми вярвате. Та, това лято, ако една игра не е свързана с понятия като "студ", "лед" и "трон", силно съмнително е, че някой ще се отлепи от плажа, за да ѝ обърне внимание. И все пак, из по-малките градове, където компютърните гаражчета не са чак толкова много, може да се намери и някой друг игрален автомат. По тези места The Punisher и "Кадилаци и динозаври", двете мои любими аркадни геймки, все още успяват да зарибят някоя млада блудна душица, поела по пътя на войната и Counter-Strike. Уви, за PC подобни игри са рядкост. Дори, бих казал, огромна.

В наши дни, разработчиците ги е обзела странна болест – дори в нормални Jump&Run игри (от тип Rayman), ако не се наблъскат поне дузина куестчета и минипъзели, не се чувстват добре. Не искам да е така. Защо задачките не се свеждат до доброто старо "трепеш наред, а ако падне някой цивилен – майната му, губиш само точки"? Игрите трябва да са фъни, а не да те карат да седиш и да си блъскаш главата къде по дяволите е шибаният ключ към следващото ниво. Но, уви, малко хора следват тази логика. Все пак, слава Богу, съществуват фирми като Rockstar Games. И благодарение на тях, от време на време, се появяват игрички като State of Emergency.

За какво всъщност иде реч? Масов хаос. Това е първото нещо, което започва да ви залива от екрана при пускането на тази игра. Попадате в центъра на бунтове и гражданско неподчинение. Градът заминава към преизподнята и всеки, който има неблагоразумието да демонстрира акъл или мускули, си тръгва с него. Полиция няма. Или поне не и такава, която да изпълнява основните си функции – да защитава и да служи. Има зла корпорация с нейните озверели пазванти, има и улични банди, огън и паника. А, да не забравяме и пича и мадамата, с които ще нахлуете в този свят и ще почнете да трошите глави с де-що ви попадне. Е, има и едно съпротивително движение на име Freedom.

Безредици! Анархия!

Влизате в играта, усмихвате се на хилещия ви се отсреща герой, теглите една майна на женския глас, дрънкащ глупости по негов адрес и за ситуацията, в която ще попаднете, и изревавате: "Е са шъ падам глàви!". Няма кой знае каква нужда от сюжет в този тип игри – те са за разпускане и за вкарване на маса демидж в нечия кофа.

Нещото, с което State of Emergency грабва от първия миг, е неповторимата атмосфера и усещане за хаос, който ви залива отвсякъде. Представете си как около вас препускат тълпи от озверели хора, които с рев разбиват витрините на околните магазини и изнасят всичко, до което се докопат. Едни си тръгват с телевизори, други – с микровълнови печки. В следващия момент, обаче, върху тях се изсипва корпоративната охрана, която започва да налага с палките наред.

Веднъж избрали герой, ще трябва да посочие и типа на игра – Каос или Revolution. В първия имате на разположение определен период от време,

ACTION


1 CD

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Rockstar Games/VIS
сайт	www.stateofemergency.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, MAC, X-Box, PS2

в който просто трябва да се троши всичко и всеки по пътя. Чупенето носи точки, които ви трябват, за да завършите мисията, да отключите следващия режим и/или персонаж в играта. Постоянно ще ви атакува разнородна паплач, но за сметка на това из нивата са разхвърляни адски много оръжия и помощни за вас средства. Основните ви бонуси, които ще трябва да събирате, са малките златни часовничета, увеличаващи времето ви с 15 секунди и аптечките, които трябва да компенсират все повече увеличаващото се количество ритници, които ще се наложи да изядете.



Арсенал

Нивото на интерактивност е доста впечатляващо. Почти няма предмет, който да не може да подхванете и запокитите във витрина с дамско бельо или в набираща се към вас тумба куки. В първия случай, алармата на магазина се разписква докато не я пратите във вечните интегрални полета с един откос. Ако се забавите, скоро ще си имате компания. За чупенето можете да използвате бая големичък арсенал. Имайте предвид, че персонажът ви може да носи само едно оръжие. И ако огнестрелните не позволяват на гадовете да достигнат до вас, защото са много по-мощни, то хладните никога не остават без амуниции.

Говорейки за арсенал не мога да не спомена и наистина смазващото количество средства за причиняване на болка. Пускайки играта пред един познат и едва отлепяйки го от компютъра половин час по-късно, трябваше да слушам лафове от типа на: "Яко, копеле! Като GTA, ама без колите, копеле. И куките се предполага да ги биеш, копеле!!!". Ами как няма да е, като и тя е правена от Rockstar Games! С други думи, подобно на немоторизираните мисии на GTA, и тук можете да носите в ръцете си всякакви оръжия – от обикновена гумена палка, средновековен меч, сатър и самурайска катана до автоматични карабини (има АК-47 за всички любители на руското пуцало) и горелки. Просто влизате в играта и избивате малко напрежение и около хиляда противникови говеда.

В режима Revolution има нещо като история за оправдание на щетите, нанасяни от вас. Тук ще научите малко повече за съпротивителното движение Freedom и неговите методи за борба с корпорацията. Отново ще се разхождате из същите нива (започвате в един огромен хипермаркет, а по-късно ще се пренесете на улиците навън, в квартала малко Токио и т.н.). Но сега ще трябва да изпълнявате малки мисии, давани ви от различни NPC-та. Най-често задачата ви се свежда до следния принцип: иди до точка А, сбий охраната, вземи пакета Х и го занеси до точка В на човека Y, който ще ти даде следващата мисия. За разлика от първия режим на игра, тук убиването на цивилни се наказва доста по-строго. Ченгетата имат различни стратегии на поведение, стават все по-агресивни и трудни за убиване. Оръжията ви също се подобряват постепенно, така че не можете секунди след като сте влезли в нивото, да извадите голямата пушка. В режим Revolution картата на местността става задължителна, особено когато трябва да терминирате важен корпоративен чиновник, препускащ из безредиците.

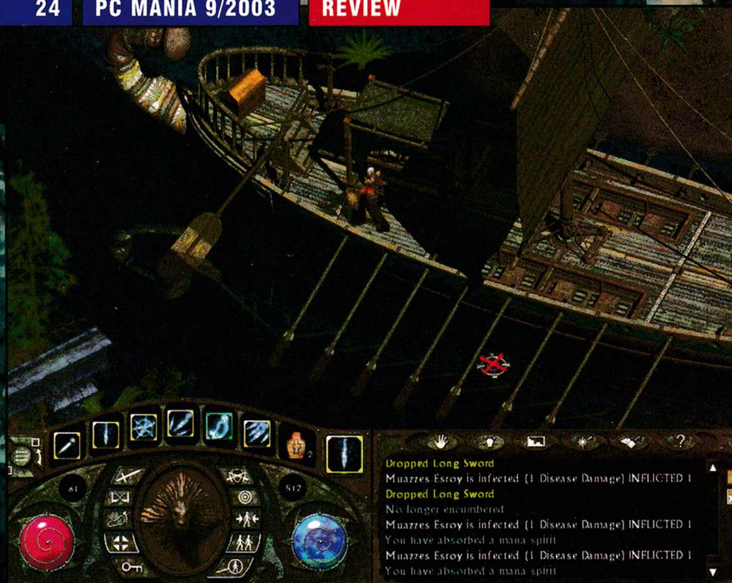
Контрол

Интерфейсът е лесен и интуитивен. Имате няколко основни клавиша, които трябва да запаметите – и това е всичко! Понякога се случват и малки проблеми с управлението на камерата, които могат да ви поизнервят, но това е цената, която се налага да плащаме за 3D средата, в която се развива действието. Като стил играта леко напомня на класическата манга-тупалка Oni, но с тройно по-голяма динамика, петорно повече меле и двойно по-малко мислене.

Иначе на State of Emergency ѝ личи, че е порт от конзола. Нямам предвид междинните анимации с ниска разделителна способност, нито анимационно-комиксовия стил на изобразяване на героите и NPC-тата. Просто всичко – околна среда, персонажи, движения, експлозии – са леко ръбати. Поддържат се доста резолюции, но дори при 1280x1024 няма кой-знае каква разлика в сравнение с 800x600 точки. За сметка на това, енджинът е перфектно оптимизиран и с леко рендва десетките хаотично препускащи из нивото персонажи...

Всичко това обаче не е от особено значение. Важното е, че играта има жестока атмосфера, която ви поглъща още от първия миг, в който се докоснете до нея. Само гледайте да не се вманиачите твърде много и следващия път, когато минавате край Мак Доналдс или някакъв корпоративен офис, спонтанно да награбите паветата или бутилките с коктейл "Молотов" :-).

Георги Панайотов





Ако сте чели превюто на тази игра, публикувано в брой 8-ми от 2002 година, сигурно си спомняте, че Lionheart: Legacy of the Crusader трябваше да излезе през миналата Коледа. За съжаление разработчиците от Reflexive Entertainment се забавиха доста. И техният финален продукт се появяви на пазара чак сега – с осем месеца закъснение. Дали чакането си струваше? Ще дадат ли Black Isle и Reflexive Entertainment на ролевите маниаци това, от което се нуждаят? Погледнете по-надолу и ще разберете!

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER

След преплитането на магията и техниката е време да смесим реалността с фантазията. Lionheart е една любопитно измислена алтернативна историческа реалност, която ще зарадва верните фенове на ролевия жанр

1558-ма. Година на съдбоносни събития, които завинаги променят хода на историята и го тласкат в посока, много различна от тази, която познаваме днес. По време на Третия кръстоносен поход човечеството става свидетел на грандиозно свръхестествено явление, наречено

Разделянето (Disjunction)

Огромни количества магическа енергия изригват от недрата на света и се пръскат по цялото земно кълбо. Хората, които са докоснати от нея и се престрашават да я овладеят, придобиват нечувани сили и умения. Останалите, които изпитват ужас при вида на свръхестествените явления, решават да я изтрият от лицето на земята и да я върнат там, където ѝ е мястото. А именно – в земните недра. Повечето хора застават зад Инквизицията – християнски орден, преследващ всички, докоснати от магията. Целта на инквизиторите е една – този, който умее да вижда, усеща или прави магия, да се озове шест фута под земята. За съжаление се оказва, че и вие попадате в тази група.

Още в самото начало на играта се озовавате зад решетките именно заради паранормалните си способности. А когато в затвора се материализира могъщ магьосник-воин, издирвайки "онзи, в когото се е преродил Ричард Лъвското сърце", вие ясно осъзнавате, че става въпрос точно за вас. А ситуацията е по-лоша, отколкото изглежда. Налага се да изчезнете от килията по най-бързия начин. Отвън ви чака странен човек, наричащ себе си сеньор Лео. Той е по-известен като Леонардо Да Винчи, а неговата магия ви прехвърля в града Nueva Barcelona. Оттук започват и приключенията в новата ролева игра на Black Isle и Reflexive Entertainment.

Както виждаме, разработчиците са включили и леко намигване към действителната история на света, добавяйки реални личности и почти автентично звучащи места, които са омесени с напълно измислени събития и герои. Това, естествено, е една много забавна идея и, както ще разберете по-късно, тя е реализирана доста добре.

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Black Isle/Reflexive Entertainment
сайт	http://lionheart.blackisle.com
хардуер	Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC


2 CD



Смятам, че за да сте наясно за какво иде реч в играта, трябва да започна с

ролевата система

Разработчиците на Lionheart: Legacy of the Crusader са решили да използват правилата SPECIAL, познати ни от серията Fallout и описани подробно в броя от април 2002 година. За верните ролеви фенове със сигурност ще е интересен фактът, че досега Black Isle базираха приключенията си изключително на системата Dungeons & Dragons (D&D), а хората от Troika Games (отговорни за създаването на Fallout) работиха със SPECIAL. В момента нещата се обърнаха. Black Isle направиха игра със SPECIAL, а Troika Games работят върху Greyhawk по третата ревизия на D&D.

Не смятам да отделям много място на детайлите в тази система. Само ще спомена, че основните показатели на героите са Strength (ST), Perception (PE), Endurance (EN), Charisma (CH), Intelligence (IN), Agility (AG) и Luck (LU). Както сами виждате, SPECIAL е съкращение е от първите букви на всеки от показателите. Интересен е и фактът, че по принцип тези ролеви правила са направени за постядреното приключение Fallout и въпреки това Reflexive Entertainment са успели да ги прехвърлят в един псевдо-реалистичен фентъзи свят. Как точно е станало това? Идеята е, че основните характеристики на героя в тази система се определят от специални черти, наречени perks и traits. След всяко трето ниво на опит ще можете да си избирате по един perk, а trait-овете определяте в началото на играта. Зад тези две странно звучащи думи не се крие друго, освен характерни особености на героя ви. За да ви стане по-ясно, ще ви дам пример за два perk-а.

Die Hard

Вашият персонаж не се предава лесно. Когато кръвта му падне под 20%, той получава +20% бонус към всички издръжливости, а бронята му става по-добра с 5.

Изисквания: 6 Endurance

Hide of Scars

Белезите от битките покриват цялото тяло на персонажа. Благодарение на това той е по-корав, но много грозен. Добавя 15% към всички издръжливости (без огнената), но намалява Charisma с 1.

Изисквания: 6 Endurance, Level 11

Както виждате, perk-овете не само добавят разни екстри към героя, но понякога някои имат и негативен ефект. Та, цялата философия при трансформацията на системата SPECIAL за този свят се крие в модификацията на въпросните характеристики към новата средновековна реалност. Благодарение на Reflexive Entertainment и техния дългогодишен труд, те са адаптирани перфектно в света на Lionheart.

В играта има няколко типа

магия, която може да овладеете

Тя се дели на Tribal, Thought и Divine. Първата включва всички земни заклинания. Има много широк диапазон на действие – от контролиране на животни до некромантство. Thought Magic е школа, свързана с ума и контрола над елементите. Използва силата на огъня, леда и електричеството. Добра е както за защита, така и за нападение. Divine Magic работи с жертвоприношение и контрол над духовете. Този тип магия





е най-полезен за защита и лечение. Освен това може да подобрява и качествата на героите. Всеки един от трите типа заклинания може да бъде овладян от който и да е персонаж, като на всяко ниво на опит ще получаваме skill точки, които ще имате възможност да разпределяте по различните магически клонове.

Накрая смятам да отделя малко място и за техническите характеристики на Lionheart. Музиката е много качествена и е изсвирена от професионален духов оркестър. Персонажите са дублирани отлично, като в тази игра според мен има доста повече озвучени персонажи, отколкото в което и да е друго RPG.

Визуално Lionheart и направена с Velocity Engine – платформата на Star Trek: Away Team. Графично играта е реализирана по-скоро сполучливо. Нивата са супер красиви, но персонажите не са сред най-добре нарисуваните за жанра. Освен това се държат малко неестествено (а имаше обещания за motion-capture). Иначе енджинът е сравнително лек, не натоварва машините, но има

един много силен проблем – pathfinding

Персонажите се движат зле. Насочването трябва да става на не повече от един екран разстояние, защото инак вашият герои дори няма да помръдне. Понякога битките в играта се развиват с прекалено висока скорост и може да се окаже, че няма да разберете какво точно е станало.

Друг проблем е AI-то на противниците. След многото обещания за революционен изкуствен интелект, Reflexive не са направили почти нищо ново. Дори напротив. Някой от персонажите се шматкат неадекватно насам-натам и не могат да си намерят място. По принцип в добрите RPG-та вашият герой сам си намира удобно място и започва да мята магии или стрели, когато атакуваме някого. В Lionheart обаче персонажите понякога не помръдват и не правят опит да се сражават от разстояние, ако не са разположени на оптималната позиция. Битките се водят походово, но първоначално това не става много ясно. В смисъл такъв, че компютърът мята зарове и сменя ходовете, но това не се отразява на скоростта и динамиката на мелетата – те изглеждат почти реалновремеви. За съжаление паузата в играта не позволява задаване на команди, когато е активирана, което също е сериозен недостатък (можем да го оправдаем като особеност на системата). Дано скоро излезе пач, които оправя тези дребни проблеми, защото, ако трябва да съм честен, заради тях играта на моменти ме изпълваше със смесени чувства.

Общо взето Lionheart: Legacy of the Crusader се оказа добро RPG, което заслужава вниманието на ролевите фенове. Не са верни обаче обещанията, че това ще бъде революционна игра. Просто хората от Reflexive явно са решили да си свършат работата без много експерименти. И все пак лично аз препоръчвам Lionheart на всички, запалени по ролевия жанр геймъри!

Орлин Широв

РАСИ

PUREBLOOD
Тези персонажи са нормални хора и не са били в досег с магията. Имат средни характеристики и обхващат по-голямата част от жителите на средновековна Европа. Повечето от Pureblood са управляващи и контролиращи органи на Стария континент.
Предимства: нямат проблеми с фракциите, в които могат да участват (Рицари Тамплиери, Орденът на Саладин, Инквизицията и Уилдър). Започват с три Skill-а, което е повече от другите раси.
Недостатъци: не получават никакви расови Traits и стартират с по-ниски характеристики от другите раси.

SYLVANT
Може би най-рядката раса на планетата. Те са докоснати от магията и са физически по-слаби от останалите. Това обаче ги прави най-добрите магьосници.
Предимства: Sylvant-ите стартират с два расови Trait-а. Започват с една Attribute Point повече, в сравнение с Pureblood.
Недостатъци: физически са по-слаби. Имат по-малко Skill-ове и Perk-ве от Pureblood.

DEMOKIN
Докоснати от дяволска магия. Имат малки рогца и заострени уши, но в повечето случаи ги крият. Притежават добри магически способности, но значително по-малки от тези на Sylvant-ите.
Предимства: по-подвижни и по-надарени от хората. Имат на разположение два расови Trait-а.
Недостатъци: по-малко Skill-ове и намален Perk Rate.

FERALKIN
Докоснати от духа на дивата природа. Приликата със зверовете им осигурява добра магическа защита.
Предимства: физически по-силни от която и да друга раса. Те са издръжливи към магия и започват с три расови Trait-а.
Недостатъци: инквизицията ги разпознава лесно.



DISCIPLES II
Servant of the dark

Айде пак, но този път с дъх на сяра и разлагаща се плът





Итака, нов месец, нов екпсанжън за Disciples. Може да го срещнеме под две имена – Disciples II: Servants of the Dark и Discpiples II: Galean's Return. Само пичовете от фирмата-производител да не се зареждат много-много с подобно вдъхновение по примера на маркетинговия отдел на 3DO (спомняте си сапунената сага за Тарнум, надявам се), защото последните в момента си търсят нова работа... както и цялата фирма де. Но да не се отвличам от темата. Чудех се какво ми липсва в първия аддон. Сега разбрах. Някак си много блудкави ми се струваха хората. Това "For the HighFather" вече ми залази по нервите, както и мудните джуджета с ниския си Initiative и кофти сопорт войски. Не, това не е по вкуса ми. Трябва да има нещо черно, тъмно, злобно – нещо демонично, или немъртво, за да се почувствам щастлив. А и смятам Disciples II за играта с най-добре направените немъртви. Защо ви го споменавам ли? Защото именно за тях ще си говорим.

"I see (un)dead people!"

Практически двата диска не предлагат нищо ново освен шестте допълнителни мисии, разпределени в две кампании – съответно за немъртвите орди и прокълнатия легион. Малка скоба – на кого изобщо му хрумна да сравни римските кохорти с острозъбите демони, та като се каже думата "легион", веднага до нея да добавят и "пъклен", "адски" и т.н. Пълна мистерия. Та по темата... Въпросните шест мисии са малко, но за сметка на това – най-доброто, което съм виждал като левъл дизайн и стори за Disciples II. Готиното е, че след като сте минали първия експанжън, голяма част от събитията в него ще ви се доизяснят, играейки този. Тъпото е, че задължително трябва да си го купите (да, или и четирите диска, или нищо). И тъй като винаги съм мразил да преразказвам историите на игрите, ще споделя малко боен опит.

Insigni demonica

Както и в първата част, всяка финална задачка ще е да се гръмне някоя суперсилна гадина. Ето я и рецептата как да го направим (това е личен избор за стил на игра, не твърдя, че е перфектен, но при мен върши работа): Демоните имат най-силните магове и сопорт единици – дяволите. Затова при герой Дук слагам във войската му един Обсебен, за да стигне до 15 левъл Infernal Knight (450 hp, 170 dmg, вдига ниво на всеки 1750 точки опит). Два мага, готвещи се за последната си метаморфоза в Модеусци и Дяволче, чийто път на развитие поема по стълбичката на Звяра и по-късно на Tamiath-а (смазващ splash dmg. + Lower dmg.). По време на битка дукът и боецът нанасят първите удари, а двата мага и зверчето доразкатават каквото остане.

В името на Мортис

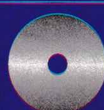
Немъртвите палавници разполагат с една от най-силните пехоти (след хората) и магове (наравно с демоните). За сметка на това им липсва директна стрелкова единица, а сопортът им (мъртви дракони) е прекалено бавен, слаб и бавноразвиващ се, за да се използва по време на кампанията. Иначе за мулти е перфектен за ръш.

Поради тези причини, и поради факта, че използвам за герой Lich Queen, като най-функционална от трите, строявам войските си в следния ред. Ударната сила е от 3 воина, които се развиват до Phantom Warrior-и (50% шанс да замразят войника, който удрят). На задната редица са Лич кралицата и два Initiate-а, развивани по-късно до "Дърти" Вампири (Elder Vampires). Спирам се на последните заради умението им да лекуват останалите войски. Пък и винаги е по-кеф да вкараш 150 щети на цялата вража армия, отколкото 200 на отделен войник.

Ами това е. Все още се двоумя струват ли си четирите диска, особено ако не сте фен на поредицата. Май не. Но ако сте, знаете къде да ги намерите.

Георги Панайотов

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ



графика	■■■□□□
звук	■■■■■□
геймплей	■■■■■■
общо	■■■■■■
	2 CD
издател	Strategy First
сайт	www.disciples2.com/d2
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8+
платформа	PC

Спретнато шарено приключение, което ще ви накара да взривите стаята с неудържим смях...

Runaway
A ROAD ADVENTURE

Прехвърляйки превюто на Runaway: A Road Adventure, с което съм ви пълнила главите през далечната 2001, установих, че... са минали цели две години оттогава. :-) Но това не е всичко! Други епохални открития се промъкнаха в задръстената с хаотични мисли и идеи черепна кутийка, която все още нося на раменете си. Някои от тях за щастие са свързани със заглавието, което ще ви представя.

Началото...

Започвате играта в кожата на Брайън Бриско – студент по физика. След като ви казва, че няма да ви отегчава с подробности за себе си, той избълва океан от ненужна информация, за да ви въведе в своя свят. Съществената част започва когато, карайки колата си, той едва не прегазва Джина. Привлекателната героиня с екзотично излъчване изскача на пътя, бягайки от мафията. Макар че я блъсва с колата си, Брайън я откарва в болницата. Там тя му разказва как нейният баща ѝ е дал странен кръст, чиито произход е неизвестен. После е станала свидетел на неговата смърт, а сега мафията иска да ѝ затвори устата завинаги и е по петите ѝ.

Покорен от чара на Джина, нашият главен герой не се съпротивлява много-много, преди да ѝ повярва и да се захване лично с решаването на мистерията на кръста. Както покъсно се разбира, артефактът произхожда от древните племена Хопи. Междувременно освен с изследването на забулени в мистерия кръст, бъдещият физик трябва да се разправя и с мафията, която постоянно праща нови и нови горили да светят маслото на необичайната двойка. Още по-лошото е, че по настояване на Джина, нашият човек не търси помощ от полицията... Картинката на Runaway: A Road Adventure се запълва и от 20-те чудати NPC-та (а не 50, както първоначално обявяваше фирмата производител), които ще срещнете в хода на действието. Ще се сблъскате с група от три рядко грозни музикални изпълнителки, с мистериозната Мама Дорита, която разговаря с духове и с пра-пра-правнучката на шерифа на Дъглъсвил – едно сякаш излязло от уестърн селце. Последната е компютърна маниачка и живее в пустошта само с двама откачени приятели, с които се е запознала по Интернет... Запомнящ се образ е и лудият и досаден Джошуа, който си комуникира с извънземните и след като цяла вечност се моли те да го вземат, за изненада на Брайън, това наистина се случва...

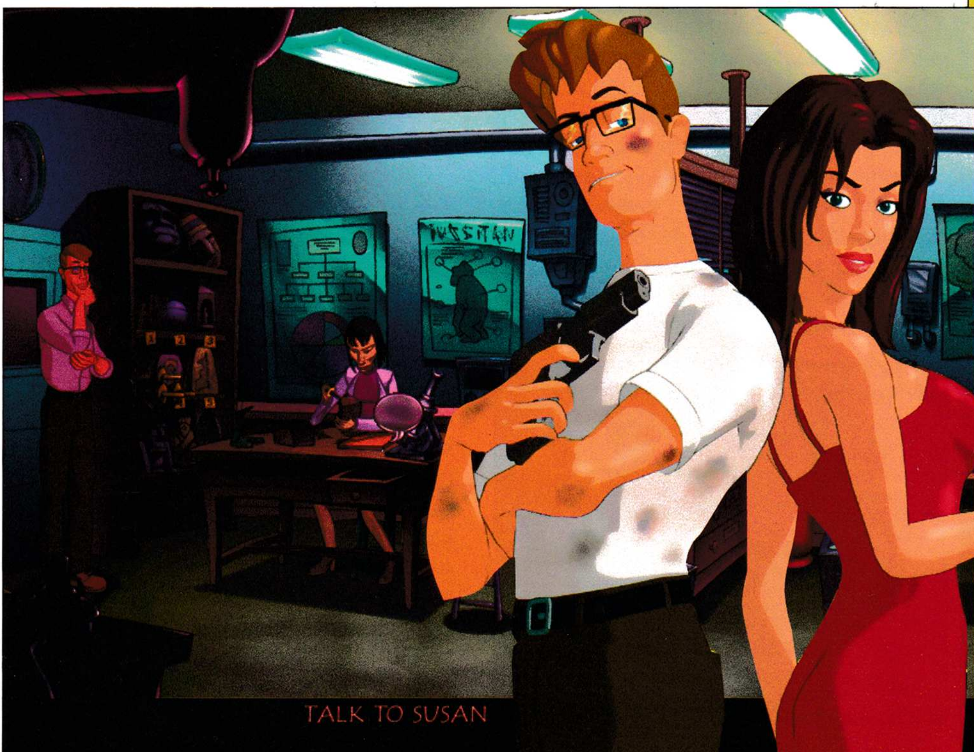
Открийте разликите...

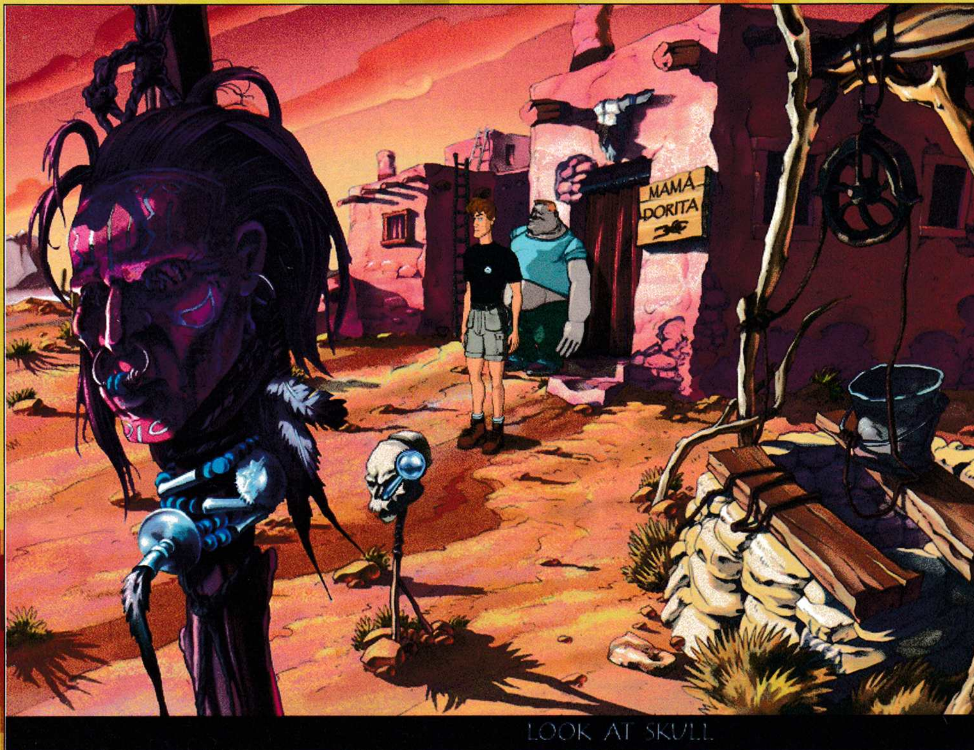
Runaway: A Road Adventure е куест от типа "панаир за окото с доволно количество чувство за хумор". Тук задължително трябва да се споменат 3Sculls, Broken Sword 2, Monkey Island 3 и Gilbert Goodmate. От последната игра е и любимият ми Гилбърт, който ще запомним с невижданото количество гъби, което се изля по време на неговите приключения. Въпреки че една от общите черти на тези заглавия е 2D cartoon-стила на графиката, тук той е леко и приятно променен и освежен. Героите са триизмерни модели, които, след като са анимирани, са прехвърлени в двуизмерната обстановка като 2D-изображения. Визията е наистина уникална, защото към пресилените характерни черти на cartoon-героите и ярките цветове са добавени невероятно, за типа игра, реалистични движения и мимики.

Другата отличителна черта на подобни заглавия е шантавият хумор. Той също не е пренебрегнат. И тук има много забавни моменти, които няма как да не разкриват и най-каменните физиономии в граничеща с гротеска усмивка. Това е гарантирано от почти всеки диалог и филмче. Например разговорът между двама мафиоти, единият от които е едноок, а другият – джудже. Или пък монолозите на една преливаща от тлъстини ексцентрична изпълнителка (от триото), която се оплаква как крехкото ѝ тяло сякаш тежи тон и понеже се чувства зле, ще се отдаде на малко сън за разкрасяване. Когато пък казвате на същата тази дама, че хеликоптерът, с който трябва да избягате, ще понесе тежестта само на най-необходимото, тя не пропуска да довлече и мускулестия пазач, когото сме упоили мал-

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Dinamic Multimedia/Pendulo Studios
сайт	www.pendulostudios.com
хардуер	Pentium 333 MHz, 32 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC





LOOK AT SKULL

дартни решения от типа на това да използвате кост като дръжка на кирка. А и за щастие повечето решения са логични и ако им отделите малко време (и проверите дали някой от предметите, които преди не сте можели да вземете, вече са на ваше разположение), ще им видите сметката.

Въпреки няколкото леко разочароващи факта, които открехват вратата на тревожното безпокойство, качествата на играта са неоспорими. Няма причина да не си я вземете, ако харесвате подобните на нея куестове или ако просто искате да се посмеете. Пък било и за скромните три-четири дни, които тя предлага като геймплей.

Лили Стоилова



ко по-рано. Не мога да не спомена и любимия ми момент. Когато помолвате един мързелив служител, на който не му пука от нищо, да зареди машината за кафе и наблягате на това, че ви трябва само една чашка, отговорът е: щом наистина е само за една чашка, може би трябва да отидете при машината и да ѝ кажете: "Моля те, мила машинке, направи ми само една чашка!". Иронията, придружена с неподражаемото изпълнение на диалозите, просто няма как да не оправи настроението и на найголемия темерут. И това за мен е най-гигантския плюс на тази игра.

Лошо, лошо, лошо...

Минусите, с които ще се сблъскате, са свързани предимно с геймплея и решаването на загадките. Едно от нещата, които не ми харесаха, е това, че дадени предмети могат да се взимат чак след като им откриете приложение. Това е много объркващо, защото, ако се опитаме да ги приберете в инвентара си по-рано, Брайън казва, че не може. В повечето куестове това означава, че трябва да ги отпишете. Бих казала, че е логично да не обирате всички предмети, които намерите, без да са ви потрябвали, но, от друга страна, това би била единствената проява на реализъм в тази игра. И все пак да не изпадаме в крайности – когато става дума за comix/cartoon стил, споменатата проява на реализъм е по-скоро излишна.

Друго нещо, което ми направи неприятно впечатление, са няколкото шантави избора, които трябва да направите в определени моменти. В повечето случаи се залага на откачена логика в стил Monkey Island, което по принцип е супер. Но когато и тази малка връзка със здравия разум се загуби, нещата някак си загрубяват. Не ми е ясно например защо, когато Брайън отбелязва няколко пъти, че една от гореспоменатите три изпълнителки му изглежда познато, от това трябва да следва, че тя е бивш баскетболист. В резултат на това вие трябва да се сетите и да ѝ дадете баскетболната топка от инвентара си и да я пратите да се състезава със (също гореспоменатия) мускулест пазач по хвърляне на бирени кутии в една гума... Има обаче и готини и логични загадки, както и нестан-


You're quite a pretty girl...

Преди двадесетина години технологиите промениха киното завинаги. Ефектите престанаха да опират до грубото използване на динамитни шашки, макети и косамати платове. Фантастични филми като "Междузвездни войни", "Блейд Рънър" и "2001 – една Одисея в космоса" повлякоха крак. Наред с тях се появиха още десетина вече позабравени, но изключителни заглавия. Най-заслужилото от тях според мен определено е Tron. Не за друго, а защото игралния филм на Уолт Дисни е

първата истинска кибер-класика

Идеята за човек, който попада в своя компютър, бе изградена с най-съвременните и уникални за времето технически методи. Сценарият също си имаше всичко: паралелна реалност, виртуални лоши с хуманоиден вид, гениален програмист, добра програма (едноименната Трон) и зъл изкуствен интелект, който се опълчва срещу своите създатели. Всичко това бе сглобено през далечната 1982 по начин, надминаващ в много отношения сегашните прехвалени хитове.



В наши дни, за да отбележат годишнината от създаването на великото си творение, авторите на Мики Маус предприеха редица действия, едно от които беше да се свържат с геймърското студио Monolith. Фирмата бе натоварена със създаването на 3D пуцалка по мотиви от класическата кинолента.

Историята на игра, носеща името Tron 2.0, не копира филмовия първообраз. Сценарият на шутъра се развива две десетилетия след първоначалните събития. Алън Брадли, създателят на програмата Трон, успява да препише технологията, която трансформира човек в броеница от нули и единици. Няколко дни след своя феноменален успех, софтуерният гений изчезва по възможно най-мистериозен начин. Синът му Джет е принуден да се гмурне в системата, за да разбере какво всъщност се е случило.

Скоро нещата загрубяват

Героят се натъква на виртуален заговор и същинското действие начева...

FIRST PERSON SHOOTER	
издател	Monolith / Buena Vista Games
сайт	http://www.tron20.com
излиза	26 август 2003
платформа	PC

Като същност окончателният модел на геймката се вписва в каноните на добрите стари екшъни от първо лице. Играчът се изправя пред порция врагове за избиване и всякакви разнообразни препятствия. Парчетата от играта, които успях да изпробвам до момента, са приятно динамични и изискват максимална концентрация. Наша милост разполага с високоподвижен персонаж, оръжия и странна виртуална околна среда, която трябва да пребгроди. Tron 2.0 предлага както периоди на чисто пуцане, така и части, които изискват по-внимателно предвижване и акробатични изпълнения. На моменти около основната сюжетна нишка, ще има няколко странични разклонения и детайли, предназначени за разведряване на обстановката. Самите нива в окончателния вариант на играта, ще бъдат около тридесет, а локациите, сред които ще се подвизавате, ще включват софтуерните вътрешности на PC, PDA, рутер, хъб и дори един ужасно красив Firewall. :-)

Геймплеят е допълнен и от няколко строго специфични елемента. На места из играта ще срещате зли файлове и даже компютърни вируси. Често екипировката и самият герой ще бъдат излагани на зловредното им влияние. Покрай това са предвидени и малък комплект от специфични животоспасващи мерки, които включват действия от рода на дефрагментиране, дезинфекция и конвертиране на непознати елементи.

Интересното е, че в Tron 2.0 е поместен втори, изцяло самостоятелен модул за джиткане. Тази част от играта е наречена

Light Cycles

На пръв поглед въпросното чудо представлява състезания с добре изрисувани и мощни виртуални мотоциклети. Като същност режимът заплашително напомня триизмерна версия на класическата "Змия" от телефоните на Nokia (позната и под името Snake Byte в зората на компютърната епоха). Съревнованията се провеждат в изцяло затворени помещения. Стаите са къде повече, къде по-малко накъдрени. Затворени в тях, състезателите се движат, оставяйки след себе си цветна диря с определена дължина. Ако се блъснат в нея или в стените на помещението, героите изгарят. Ситуацията се усложнява от факта, че движението е постоянно. На определени места има ускоряващи и забавящи участъци, а тук-таме – и временно появяващи се препятствия. Задачата е да принудите другите мотористи да се разбият. Всъщност Light Cycles е силно осъвременена триизмерна версия на играта Tron от началото на 90-те, която масово се джиткаше на компютрите Правец-16.

Но нека се върнем пак в настоящето. Допълнителен и по-характерен момент за Tron 2.0 е арсеналът на главния герой. В крайния вариант на играта той ще разполага с няколко различни оръжия. Базовият инструмент, с който ще боравите, е синичък диск. Това чудо представлява нещо като

фризби с покъртителен енергиен заряд

Дискът може да се използва по няколко начина. Във вариант едно той се запраща на далечни разстояния по каквото ни душа иска. При втория тип употреба, дискът служи като бойна брадвичка за меле на близка дистанция. А в случай три действа като високоефективен щит, който връща изстрелите на врага. Хубавото нещо при него е, че няма нужда от муниции и е винаги подръка. За разлика от него, всички останали пуцала ще изсмукват енергийните запаси. Друг по-интересен факт, свързан с оръжията, ще бъде възможността за техния ъпгрейд. С течение на времето основните предмети и приспособления за убиване ще подлежат на дообработване. Но също с цената на енергиен разход.



Човекът в машината...

Мултиплейърът на Tron 2.0 позволява джиткане и в двата основни режима на геймката. До момента разкритата част от него включва възможности за "гладиаторски" борби както на принципа "всеки срещу всеки", така и отборно. Второто парче от груповата част е посветено на състезанието с двуколките. Като идея мултиверсията на Light Cycle-а няма да се отличава от сингълплей-варианта. Допустимите играчи и в двата модела на мрежова игра са до шестнадесет.

1024x768

Може би най-характерното и любопитно нещо в Tron 2.0 е външният ѝ облик. Визуално играта не предлага подвизаващи се храстчета и плесенясали стени. Все пак събитията се развиват във вътрешността на компютър. Шарениите и екзотичните гледки са изоставени за сметка на изчистени линии и абсолютна (но само на пръв поглед) простота. През по-голямата част от действието разцветките са ограничени до няколко нюанса на основните цветове. Идеята е картината да напомня максимално на филмовия първообраз.

Въпреки това привидно "принизяване", цялостното усещане от визията на играта е по-скоро страхотно. Видяното в демото и предишните презентации (работещи части бяха показани още през 2002 по време на лондонското изложение ECTS) са просто великолепни. Номерът е в това, че въпреки липсата на шарении, играта бъка от всякакви малки детайли. Пуцането, менютата, анимирането на движенията, разговорите и за каквото още там се сетите са ужасно красиви. Графичният двигател, с който Tron 2.0 е направена, е последният от серията на LithTech. Гаранцията за високото качество на визията е пълна и в това може да ви увери всеки, който някога се е сблъсквал с No One Lives Forever 2 или последния Aliens vs. Predator.

Когато четете тези редове, геймката на практика би трябвало да е готова. Закъснението спрямо първоначалните срокове е едва няколко месеца. При условие, че няма някакви неочаквани сривове, настъплението на Tron 2.0 ще се осъществи в най-скоро време. Ако качеството на окончателния продукт отговаря на показаните до момента парчета, този шутър ще бъде наистина една от най-красивите и запомнящи се игри за сезона. Поне до излизането на Half-Life 2 и Doom III. :-)

Сергей Ганчев

Прекрасна комбинация от подводници, мелодрама и страхотна графика...

AquaNox 2
REVELATION

Шансовете да видите дълбините на морето и грандиозни батални на фона на водорасли и планктони опират до три варианта. Първият не е особено динамичен: Discovery Channel и неговите подобия. Вторият включва коктейлите на баба, неразумното им комбиниране и консумацията им в прекомерни количества. Третият и най-интересен вариант е свързан с европейското гейм-студио JoWooD и игрите от серията AquaNox.

И двете досегашни геймки от комплекта представляват ужасно красиви подводни симулатори, развиващи се в далечното бъдеще. Всъщност те напомнят космически симулатори, чието действие се развива под водата. Според мен AquaNox 2: Revelation е едно от най-забележителните произведения, излизали за настояща година, а

ъпгрейдите спрямо епизод едно

са просто прекрасни.

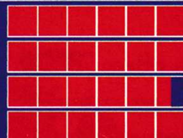
Новата история е брутална смесица от киберпънк, сапунена опера и постапокалиптичен мистицизъм. Цялата каша изобилства от фантасмагорични детайли включително тайнствено съкровище, влюбчива японка и чичо психопат. Картинката е вманиачаваща и куца единствено в два или три излишно мелодраматични момента. Самата сюжетна нишка не е трудна за следене. Сценарият е абсолютно линеен. На играча не са дава и секунда кривване от правия път. Менютата с "искаме ли..." и О.К. и Cancel са поставени единствено за заблуда на противника. Всичко в Revelation опира до управлението на млад и наивен герой из права редичка от приключения.

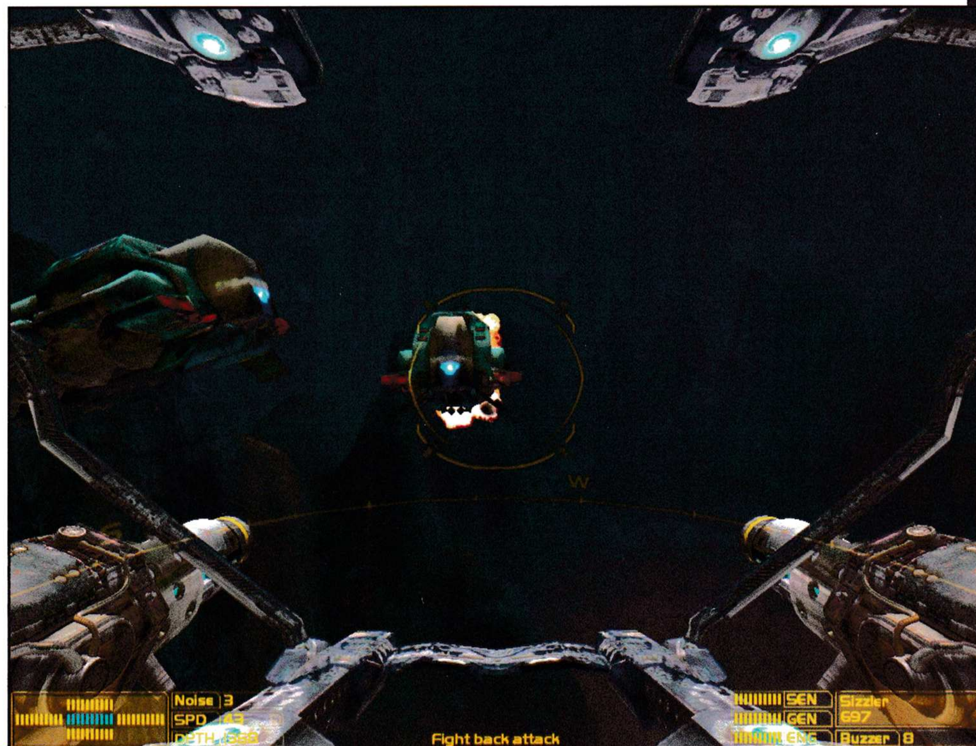
Като модел действието на AquaNox 2 е съставено от два вида събития. Първите са класически научнофантастични симулаторни измислици: високотехнологични подводници, много, ама много торпеда, олово, плазма и т.н. Вторият момент е низ от диалогчета, разхвърляни из кораба-майка ("базата" на героя) или различни градчета. Често, за да стигне до екшън, наша милост трябва да изтърпи по пет-шест вербални изяви, в които се изяснява общата история и се стига до идеята на следващата престрелка. На някои хора това вероятно ще им се стори малко досадно, но според мен се търпят.

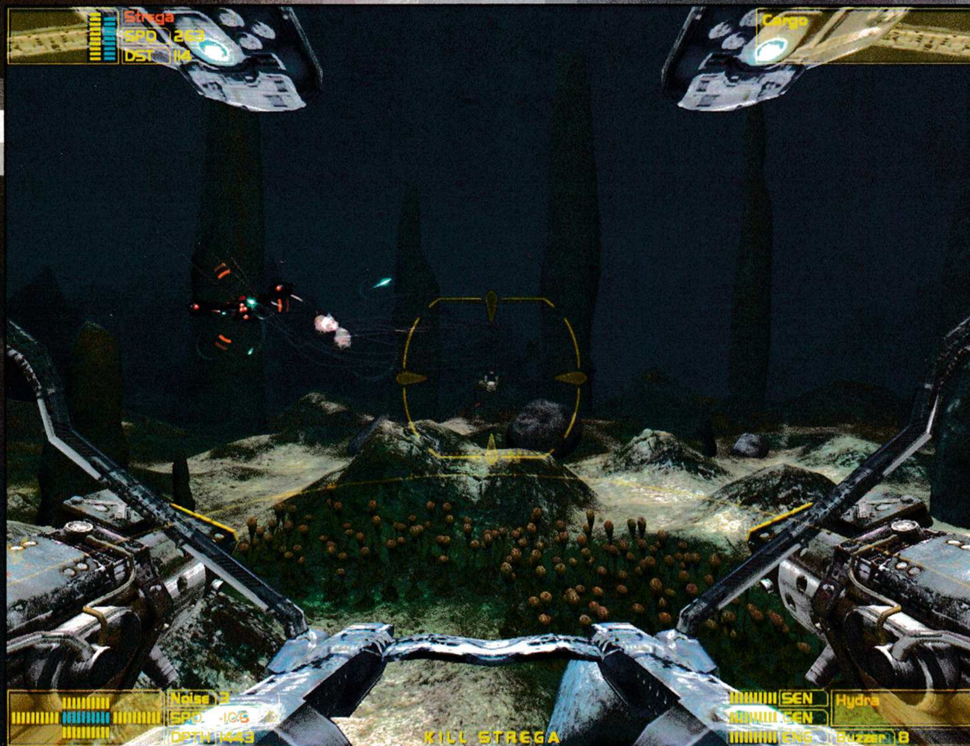
От своя страна, подводничарските прояви са приятно кратки и невротично интензивни. Целите са относително прости, но самото им минаване може да изиска по няколко опита. Повечето фронтални атаки с големите пуцала и многото броня са абсолютно безсмислени и самоубийствени. Малките тактически прояви и подготовката са добре дошли, ако не искате в пристъп на ярост да направите клавиатурата на сол. Онова, което също подпомага много, е и предварителният точен избор на кораб.

U-boats

Подводните машини на героя са няколко. В началото на действието той разполага с една. Останалите се придобиват по предимно противозаконен начин. :-) Всяко от подводните чудеса си има свои особености, които опират основно до разлики в баланса между здравина, маневреност и скорост. Прескачането от едно корито в друго е елементарно. Стига да ги има в наличност, подводниците стават за изпълнение на всяка мисия. Приятен момент е, че дълбоководните съдини могат да се екипират свободно – като се тръгне от допълнителната броня, мине се през оръжията и се стигне до екстрите. Единственото неприятно нещо на това парче от играта, е че мястото на борда е сравнително ограничено. Играчът може да се окомплектова с до три "пушки", различно (относително малко) количество торпеда и помощни средства. Иначе отделните артефакти, които могат да бъдат накачулени, изобилстват из действието. Намирането им се осъществява по два основни начина. Ва-

SIMULATOR		
графика		 2 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	JoWooD Productions	
сайт	http://www.aquanox-revelation.com	
хардуер	Pentium 750 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC	





риант едно – взриви лошите и получи останките. Вариант две – шопинг в някои от подводните градове. С малко повече събирателство и пазар, в края на историята могат да се набавят уникални и ужасно силни помощни средства.

Лошите

Комплектът отрицателни елементи в Revelation е приятно разнообразен. Има както бързи и леки, така и тежки и зъбати гадини. На места се срещат дори зверове от рода на добрите класически екшън супербосове. Изкуственият интелект на враговете е около средното ниво. В AquaNox има само отделни моменти, при които се наблюдава бъг в системата. Най-честите пропуски си личат при използването на снайпера и издебването в гръб. В някои подобни ситуации мишените остават бездейни въпреки падащите им брони и околния шум от свистящи торпеда.

Друг по-забавен момент на геймката е управлението. В играта има два режима за каране на подводниците. При първия са включени редица компенсаторни механизми и контролът мяза на хубавичка стара аркада. При изключването на този шукаритет, обаче, корабчетата започват да се държат значително по-реално. Неочакваните и за самия вас маневри под водата и тем подобните ефекти са си точно по подобие на някои по-сложни симулатори. Иначе общото и за двете форми на "пилотиране" е прекрасната повратливост на подводниците. Дори и най-тежката машина на наша милост може да бъде помятkана и измъчвана както ви душа поиска. За малко повече генерална достоверност в играта е поместена и забележима инерция в комбинация с още едно-две хидродинамични ефектчета, които да внесат малко разлика в сравнение с космическите симулатори.

Video & Audio

AquaNox 2: Revelation е красива, наистина красива. Качеството на детайлите избива още от началните менюта. Копченцата и мърдащите джаджи са просто прекрасни. Вътрешният дизайн на играта доизвисява усещането за перфектна визия. Разговорната част е приятна, и въпреки че няма много директно движение, може да зарадва почти всеки. Екшън елементите, от своя страна, са едни от най-добрите, на които можете да попаднете в момента в симулаторна игра. Кокпитът и видимите части на подводниците са пълни с различни малки чудеса – винтчета, дисплеи и т.н. Самите им повърхности предлагат доста динамична визия и включват всичките му там отражения и ефекти. Стрелбата и околните фонове са със същото отлично качество. Ако играта се пусне с максималните си опции, се получава изключително приятна шарения. Особено поразително е наличието на свободни празни пространства, които не товарят твърде много процесора ви. Виновник за този момент е най-вече собственият графичен "двигател" на играта, наречен Krass. Той е създаден специално за подобни прояви. Появи се още в първия AquaNox като в случая е претърпял някои сериозни модификации.

Другият елемент – аудиото – е със същото високо качество. "Писуканията" на геймката са "продукт" от най-висок клас. Ефектите при плаването, говора и т.н. са ужасно мили. Всичко е доразкрасено с всевъзможни триизмерни аудиоопции, достатъчно херцове и канали...

Казано на прост език, AquaNox 2: Revelation е фантастично произведение. Играта би могла да съперничи на класическите лукасовски симулатори. Историята е интересна, а изпълнението ѝ – прекрасно. Джиткането е същинска прелест, а превъртането носи единствено весело размахана опашка и множество абстинентни лиги след това...

Сергей Ганчев



Класически филм + нова игра = експеримент с половинчат резултат

Знаете ли кой е Стийв Макуин? В повечето случаи отговорът или ще е твърдо "не", или ще бъде свързан със сериозен мисловен напън. Причина за това има и тя е по-скоро демографска. Стийв Макуин е нещо като Вин Дийзъл на 50-те и 60-те години. Силен, със сини очи, изпълнен с мъжество и морални добродетели, той трайно е заседнал в сънищата на две генерации съвременни майки и баби и е символ за подражание на три поколения днешни дядовци.

Стийв Макуин играе ключова роля и във филма "Великото измъкване" (или както гласи английското му заглавие – The Great Escape). Тази холивудска продукция от 1963 г. е призната за класика и е включена в класацията за 250-те най-велики киноленти на всички времена на най-голямия Интернет сайт за филмова история и рецензии www.imdb.com (в момента заема 68-мо място). Gotham Games се възползват от славата на класическия екшън и предлагат на нашето внимание своя най-нов продукт, кръстен съвсем логично по абсолютно същия начин.

Играта The Great Escape излиза едновременно и за трите популярни в днешно време платформи – PC, PS2 и Xbox. В това решение със сигурност се крият много правилни маркетингови доводи, но за играчите подобна надплатформена унификация означава само едно –

компромис

Далеч съм от мисълта да демонизирам конзолите, но PC-забавленията страдат в качествено отношение от подобна унификация. Все пак днес стандартът е поне гигахерц (да не кажа гигахерц и половина) за процесора и триизмерна изчислителна мощност, колкото настолна машина от средата на 90-те. Не е ли това предпоставка за повече красота, реализъм и просто по-добри игри?! За PS2 обаче техническите изисквания са чувствително по-скромни, а за Xbox не чак толкова по-високи. И в този смисъл днес сме свидетели на феномена "универсални игри". Но, уви, не винаги с успешен краен резултат.

Казвам всичко това, защото The Great Escape е едно много приятно творение. Но в никакъв случай нещо повече. Причината за подобна критична оценка е именно в хвърлените усилия от разработчиците в неправилна посока. За жалост, интересната сюжетна линия е станала жертва на технологични недомислици.

Gotham Games са известни найвече с издателската си функция при успеха на хърватския екшън Serious Sam. Останалите заглавия от каталога им (на адрес www.gothamgames .com) са по-скоро скромни и не особено запомнящи се (с изключение на Conflict: Desert Storm). Тъй като очевидно големият бум в гейм-индустрията се ориентира към приключване и в момента наблюдаваме известно укрепняване и консолидиране, за малките играчи, желаещи бляскаво бъдеще, не остава нищо друго освен да инвестират в хитри, оригинални и нискобюджетни продукции. И какво по-нискобюджетно от попрашасал, но все пак свръхуспешен лиценз, покрит с платината на успеха, макар и от преди 40 години?! През миналия месец бял свят видя играта Starsky & Hutch (на същия издател), която използва лиценз от успешен детективски сериал от 70-те години в САЩ. Е, в сравнение с нея, The Great Escape притежава далеч по-голям потенциал.

Голямото измъкване

действително се е случило и то по време на Втората световна война. Това е и причината режисьорът Джон Стърджис (между другото също толкова прочут кинаджия като Макуин, нещо като Спийлбърг на 50-те и 60-те) да заснеме филм за бягството на неколкостотин британски военнопленници от строго охраняван немски затвор. Филмът The Great Escape е титулуван от критиката като "искейп екшъна пар екселанс". За играта едва ли можем да кажем, че същото нещо важи с пълна сила и за нея. Преди около десет месеца се появи Prisoner of War на Codemasters. Е, The Great Escape прилича доста на нея, ако се абстрахираме от лиценза и историята на капитан Върджил Хилтс, лейтенант

STEALTH ADVENTURE

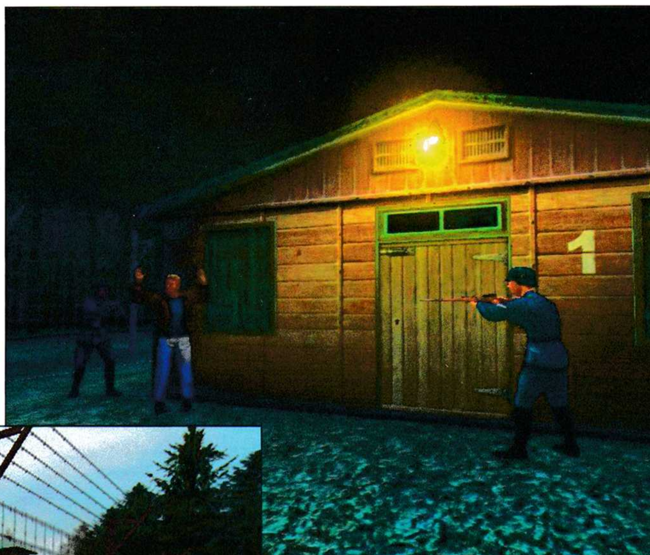


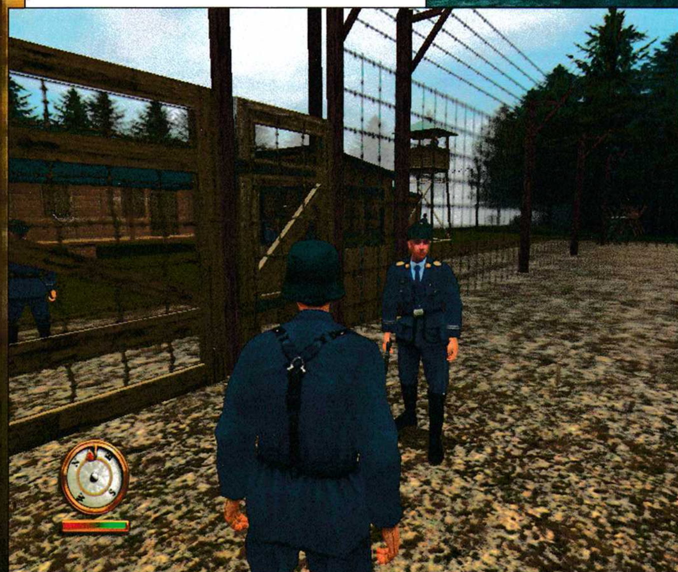
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Gotham Games / Pivotal Games / SCi
сайт	www.gothamgames.com
хардуер	Pentium 933 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, Windows All, DirectX
платформа	PC, X-Box, PlayStation2

Анди Макдоналд, Луис Седжуик и Боб Хендли. Същевременно е и доста по-различна заради една причина – наличието на екшън.

Докато в PoW основната цел беше скритото промъкване, тихото измъкване и стратегическото планиране на бягството, в The Great Escape играчът постоянно решава разнообразни задачи, включващи и преки сблъсъци с противника. Творението на Gotham Games се играе от трето лице "а ла Лара Крофт". На ваше разположение са 18 мисии, разпределени между цитираните четирима герои. Играта следва модерната напоследък тенденция за оформянето на сюжетна линия, в която са включени няколко персонажи, които с напредването на историята играят ключова роля за правилното отиграване на ситуацията. За съжаление, играчът не може сам да си избере с кой от героите да преминава задачите – всяка от тях е с предварително определен изпълнител.

Естествено, и тук **стелт-елементът е застъпен силно** под формата на мисии в стил "отиди от А до Б, мини през В и се върни направо в А". Разнообразието на вашите отговорности варира от стрелба с бордова картечница на бомбардировач от Кралските военновъздушни сили, през открадване на вражеска униформа и фалшифициране на документи за идентичност до пряк кютеклък и каране на возила (в играта е включена и най-важната сцена от филма, където Стийв Макуийн се измъква от затвора, яхнал "на маторя"). Всичко това трябва да става под прикритие, без стражите да успеят да ви хванат.





Играта е оформена като филм. Свързващите звена между отделните мисии са кратки клипчета, направени с графичния енджин на играта. Той обаче, горкичкият, е средна работа. Това е най-доброто определение, което мога да се сетя, без да обидя невинните текстури, останали някак недовършени и създаващи впечатление за разочароваща визия. Фигурите на героите са леко кръглновати, все едно всеки има малко шкембенце. Движенията им са сковани и неестествени, а действията им напомнят анимацията в нискобюджетен фантастичен филм от 80-те години. Вярно, че теоретично днес всеки може да направи на домашния си компютър ефектите от първия Терминатор, но това не означава, че с чиста съвест би могъл да ни ги пробутва и да се опитва да печели кинти от това!

За щастие, лоши думи не могат да се кажат поне за аудиото. Говорът на отделните герои е добре синхронизиран, германците имат задължителния смешен акцент, докато говорят на английски. Музиката и звуковите ефекти са окей, без да са нещо специално, заслужаващо изрично упоменаване.

Изкуственият интелект обаче ще получи колонка в учебниците по гейм дизайн като пример за тъп AI. Някакси нелогично, пазачите не ви забелязват, когато сте зад тях, но пък със сигурност се изсипват 20 говеда в момента, когато сторите предвидена в сценария пакост. Очевидно нацистката паплач има очи и уши навсякъде – дори и във вашата собствена глава.

The Great Escape е приятна и неангажираща игра с приключенски елементи, интересен лиценз и средно изпълнение. Ако сте фен на стелт-заглавията, със сигурност не сте я пропуснали и вече може би сте я превъртели. Ако сте киноманиак, ще ви бъде приятно да се позабавлявате със Стийв Макуин (самия!).

Александър Бойчев



Винаги е по-добре да излезеш навън и да риташ футбол с приятели, отколкото да гледаш пикселизирани знаменитости, които тъpчат по дигиталния терен. Но има някои спортове, които дори и да можехме, надали бихме имали неблагоразумието да опитаме на живо. Nexagon ни представя един от тях...

NEXAGON DEATHMATCH

Далечното бъдеще... Лицето на Земята вече не е синьо, а представлява сложна плетеница от бетон, стомана и полимери. Кислородът отдавна не е основна съставна част на изтощената атмосфера, а хората щъкат успоредно с десетките извънземни раси, живуркащи на планетата им.

Разбира се, тази информация не е от никакво значение за геймплея. Прилично направеното интро на Nexagon обаче ще ви постави доста по-близо до реалното настроение на играта. Препоръчвам ви, след като изгледате въведението, да отидете да си приготвите едно кафе, чай или каквото друго ви е на душата, защото ако просто стоите и чакате появата на основното меню, най-вероятно ще стигнете до извода, че компютърът ви е забил. Противно на всякаква логика, играта се зарежда изключително мудно.

Та, обратно по темата. Какво вдъхва жизнена енергия на масите в това мрачно бъдеще? Много ясно – старата изпитана римска формула: хляб и зрелища. А какво по-голямо зрелище за милиардите зрители от бруталната картина на хаотично, но разиграващо се в контролирани условия, насилие? И как се вписва играчът във всичко това? Като лидер и мениджър на безстрашна банда футуристични гладиатори, поели по пътя на славата. Е, има и други дребни стимули, но те не са особено съществени.

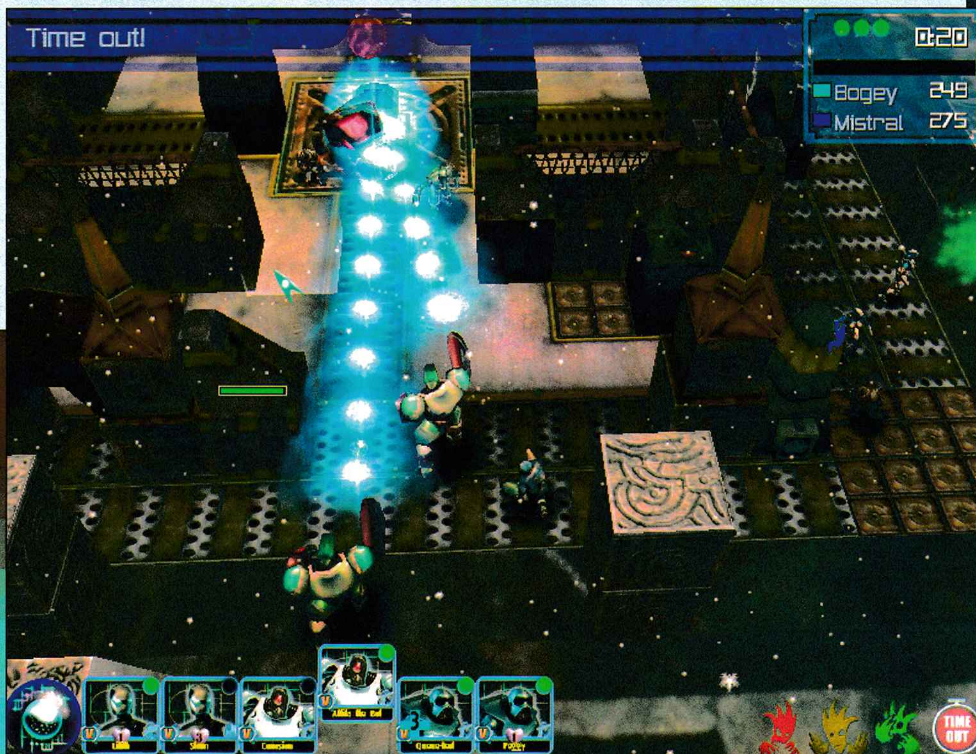
Първото затруднение

е изборът коя от четирите орди в играта да предвождаме. От една страна, имаме слузести извънземни, напомнящи далечни роднини на зергите. Групировка от кибернетични същества също би могла да е правилният избор. В състезанието участват и технофоби с лек окултен привкус. Накрая, но не и по важност, са ордата от индустриално-милитаристични типове.

Изборът е въпрос на личен вкус. Ако предпочитате битките да са бързи, близки и лични, а да тровите живота на всички наоколо ви е нещо като хоби, то Olfrum са вашите същества, изроди или в каквато там категория искате да ги поставите. Tekhan също са почитатели на близкия бой и грубата сила. Отличен избор са за всеки, който би желал да окачи или вече е окачил нож с каменно острие на стената до леглото си. Киборгите от Ghandros ще зарадват почитателите на лъскавите метални форми, стрелбата на далечни разстояния и плазмените оръжия. Strunar също предпочитат дистанцията, но разчитат на обикновените експлозиви и свистящото във въздуха олово.

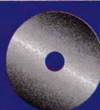
Всяка орда разполага с четири типа бойци, като всеки върви в комплект със своите специфични функции. Едни могат да ползват стационарни оръдия, да носят бомби или медикаменти. Други са адски бързи и способни да скачат нависоко, което ги прави идеални за събиране на разпръснатите по терена парични бонуси. Можете да пуснете в действие и състезатели със стабилността на огромен скален къс (но горе-долу и с неговата подвижност) или пък такива, които могат да бъдат повалени след едно-две попадения, но разполагат със специални умения, полезни за съотборниците им.

В началото на мача базата ви се скачва с арената. Арена, която сама по себе си далеч не е безобидна. Освен всичко друго, пътят ви към победата ще бъде затрудняван и от множеството разпръснати по терените капани...



TACTICAL FUTURISTIC SPORT

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Strategy First
сайт	www.nexagondeathmatch.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC



1 CD



Та, каква е целта на този "спорт"?

Точки печелите, когато контролирате рекламните билбордове по бойното поле – все пак спонсорите и задоволяването на техните нужди е от първостепенна важност. :) Точки получавате и за всеки повален противник. Но ако състезателите просто умираха, мачовете щяха да са болезнено кратки. Все пак излизате на терена с максимум шестима души. Участник, изпаднал в несвяст, бива моментално телепортиран в базата ви, където започва неговото възстановяване. Ако някой от групата натрупа множество сериозни наранявания, ще е по-разумно да не го пращате на предните линии, защото, все пак, никой не е безсмъртен.

Мачът е разделен на три периода от по няколко минути всеки. В почивките ще можете да решите дали да изкарате на терена някоя от резервите си при положение, че се нуждаете от смяна на тактиката или не искате да рискувате живота на ранен войн. Пазете състезателите си – натрупал опит ветеран има много по-добри нападателни и защитни характеристики от един новак.

Друг начин да спечелите битката, дори ако противникът ви води по точки, е да сринете базата му. Или по-точно да унищожите нейния нексус. Между мачовете ще имате възможност да наемете нови състезатели, да поправите повредите по базата и да ъпгрейднете с каквото ресурсите ви позволяват архитектурни промени (например здрави непреодолими стени, смъртоносни капани и тем подобни). Все пак трябва да превърнете пътя до своя нексус в кошмар за врага. Между мисиите понякога ще имате и възможност да присъедините към отбора си и наемник от друга орда.

За да постигнете победа

ще трябва да разчитате на тактическите си способности. Безразсъдни атаки с рогата напред рядко водят до нещо добро. Споменах ли вече, че почти всичко по терена е разрушимо? Искате да забавите противника – сривате подходящия мост. Пътят към целта е прекалено заобиколен – проправяте си нов през стените. А какъв по-голям кеф от това да премахнете пречещата ви преграда с любезната помощ на противника ви. Подходяща атака от най-удобната страна и гадта полита, трошейки всичко по траекторията си.

За нещастие, най-силният суперлатив, който мога да дам на графиката, е, че е адекватна. Нищо внушително, нищо блестящо. Като капак дори бих казал, че е необосновано тромава, като се вземе предвид какво качество на изображението гарантира.

Подвижността на камерата обаче е много добра. Може да наблюдавате както от птичи поглед, така и да приближите и надникнете над нечие рамо. Изобщо тактическото планиране е лесно за изпълнение, а възможността да паузирате действието определено също помага. Паузата обаче далеч не е неограничена, макар че времето, за което можете да излизате в тайм-аут, се самовъзстановява.

Играта предлага напълно пасваща ѝ техно музика, която при желание лесно можете да подмените и с ваши mp3 парчета. Аудиото ще ви впечатли не толкова със звуковите ефекти, колкото с ентусиазираните и остроумни подмятания на спортния коментатор. Те обаче имат и полезна функция – да ви информират за събитията по терена, понеже карта на арената просто нямате на разположение.

Дори след като приключите кампанията, винаги ще имате възможността да изпробвате изградения от ваш отбор и тактическите си умения срещу жив противник в мрежова битка. Nexagon: Deathmatch е доста свежа игрица, която приятно ще разнообрази досегашното ви дигитално меню.

Борис Цветков

Екшън на MAX!

Battle Engine aquila

Да, лятото ни е налазило. От топлината мозъкът се поразтапя и предразполага към внимаване с резките поклащания на главата с цел предотвратяване на течове и разливи. Блаженство, мързел, живот. Но като се скапе времето, или се събираме с компанията под някоя хижичка и тихичко унищожаваме промишлени количества нискоалкохолни напитки, или самосиндикално заставаме пред PC-тата си. А сезонът като че ли предразполага дивелъпърското вдъхновение да се създават игри тип Battle Engine Aquila (BEA). Ето ви един малък пример – преди точно 2 години се появи Incoming Forces, а заиграете ли се с отрочето на Lost Toys и Infogrames, няма как да не се сетите за нея.



Червени срещу сини

Не, не става дума за поредния измислен и смешен мач от нашето футболно първенство (още ми е чудно как някои се връзват и приемат диагнозата "български футбол" насериозно), а за идентификационните цветове на двете враждуващи фракции в играта: Форсети и Муспел. Действието ще ви отведе в звездна система Поррум на планетата Аллиум. Драстичните климатични условия през последните няколко десетилетия превръщат китния свят в един огромен океан с разпръснати по него острови. Всяко парченце земя започва да се цени повече от златото. И така двете сили се хващат за гушата за контрол над малкото останала суха територия. Ще поемете ролята на Hawk Winter – млад и надъхан младеж, работещ при доковете и по стечение на обстоятелствата – първи пилот на BEA (Battle Engine Aquila). Съкращението може да се прочете и като "бий", тоест "пчела" – въпросното оръжие е свръхмодерен военен апарат, напомнящ огромно насекомо, носещ разрушителен арсенал и перфектен за всяка бойна ситуация. Има два режима на битки – в първия машината напомня на Mech

ARCADE/SIMULATION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Lost Toys/ Atari
сайт	www.battleengine.com
хардуер	Pentium 1000 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, X-Box, PS2, GameBoy

1 CD

ОРЪЖИЯТА

IS-5 Pulse Cannon
IS-5 е подобрената версия на IS-2 Pulse Cannon, използван на повечето от танковете на Forseti. Стреля с мощни енергийни импулси, експлодиращи при съприкосновение. Перфектно оръжие срещу бронирани машини и големи обекти. Поради ниската скорост на снаряда е неефективно срещу бързоподвижни цели. IS-5 може да бъде допълнително зареждано (задръжте бутона за стрелба) с по-мощни заряди.

Vulcan Cannon
Използва едни и същи муниции в Walker и Jet режимите. Многоцевната картечница е най-скорострелното оръжие в играта. Хрупка пехотинците като ученичка солети в час по музика. Може да се справи и с леко бронирани машини, буквално прегазвайки ги със стена от куршуми.

Micro Missile Launcher
Микроракетите са малки, бързи и смъртоносни. Снабдени са с механизъм за прехващане на целите и преследват до дупка, преди да се взривят. По принцип изстрелва 5 ракети, но със задържане на бутона количеството им се удвоява с цел нанасяне на повече щети по масивни цели. Ако част от ракетите взривят целта, другите се насочват към най-близката. Перфектни при бързи прелети за бомбардиране на скупчвания от танкове.

M-4 Blaster
Оръжие, изстрелващо къси и бързи заряди лазерна енергия. Достатъчно скорострелно за справяне с пехота, и достатъчно силно, за да се спре танк. Сравнително неефективно срещу авиация.

Flux Missile
Мултифункционално оръжие с проследяващи качества. Използва плазмени бойни глави, достатъчно силни, за да взривят танк и в същото време с нужната маневреност, за да контрират изтребители.

Warrior сериите, а във втория бойната ви пчеличка се трансформира в супербърз изтребител – перфектен за сваляне на въздушни цели или за скоростното ви пренасяне от остров А до остров В.

Екшънът

Екшънът е чист и неопетнен като девица в приказен замък. Във всяка мисия ще трябва да се справите с промишлени количества вражеска бойна техника, която основно можем да разделим на три типа – сухоземна, въздушна и пехота. Роботът ви е екипиран с няколко оръжия, които ще ъпгрейдвате в течение на играта. Всяко от тях е силно срещу определен тип врази. Например многоцевната ви картечница е перфектна за сваляне на изтребители и пехота и е сравнително полезна на далечни разстояния заради частично автоматизирания си прицел. Срещу приземил се боен кораб плазменото оръдие се оказва най-добрият избор. В карето можете да прочете повече информация за другите типове оръжия.





Готино са реализирани и самите мисии. Въпреки че се свеждат до ескорт или search&destroy, това не им пречи да са оригинални и забавни. Сценарият на играта е организиран на базата на скриптирани ситуации и създава усещането за огромен конфликт, в който вие сте само частица – наистина важна частица, но нищо повече. Просто кефят моменти, в които прелитате над двете сражаващи се армии, кацате в гърба на врагите и започвате да разпердушинвате де що ви попадне пред погледа.

Има два по-важни момента за воденето на битки. Първият е, че енергийното ви ниво служи и като щит, и като заряд, докато летите. Затова трябва правилно да си прецените кога и как ще литнете и найважното – къде ще кацнете. Второто е, че когато поемете щета, корпусът ви я абсорбира и предава заряда й към оръжейните ви системи.

И на финала малко за графиката и музиката в играта, както и за доста забавните филмчета между мисиите. Графиката – яка, за музиката – ми, същото. Просто

цялата игра е непретенциозно зарибяваща

на втората секунда екшънът така ви е зашляпал по дупетата, че почти не обръщате внимание на останалото. А за филмчетата нещо ми направи впечатление – мутрите на всички са едни такива странни, издължени – първобитни... Вече знам как е изглеждало липсващото звено от човешката еволюция.

Георги Панайотов

...ОЩЕ ОРЪЖИЯ

Grenade Launcher
Далекобойно поддържащо оръжие. Grenade Launcher-ът изстрелва плазмени гранати на огромна дистанция по контролируема парабола. Най-добре е да се използва срещу големи и статични цели (в мисията, в която трябва да пазите корабния конвой, е нужно само да се приземите на вражеската фрегата и да я потопите за едно мигване на окото). Ако стреляте от висока точка, можете да нанесете смазващи щети.

Beam Laser
MBC-1X е подобрен вариант на MBC-1 Beam Cannon, монтиран на Bardiche Assault танковете. Стреля с продължителен фокусиран енергиен лъч. Перфектен за бързото унищожаване на големи танкови дивизии или цели пехотни отделения.

Torpedo Launcher
Енергийните торпеда включват плазмена бойна глава с мощен двигател. Не могат да проследяват целите, но бързото презареждане компенсира този им недостатък.

Rail Gun
Rail оръдието използва серии от електромагнити, за да ускори снаряда си почти до светлинна скорост. Пробива почти всяка броня.

Spread Bomb
Spread бомбите са най-голямото и силно оръжие, с което можете да екипирате Battle Engine-а си в Jet режим. Те са чудесни за унищожаването на големи статични цели или за масирани бомбардировки, при които с едно натискане на бутона взривявате огромни скупчвания от вражи единици.

REBELS PRISON ESCAPE™

Затворническа версия на Commandos, която определено си заслужава!

Опустошена страна, жесток и корумпиран диктатор, антихуманни научни експерименти... Как ви се струва всичко това? На мен ми прозвуча в стил "пак ще бъдем от добрите и ще се борим против тиранията". Дотук нищо ново. Като прибавим към това и бягство от затвори, нещата се заплитат малко повече. Този месец имам късмета да представя една много любопитна игрица. Нарича се Rebels: Prison Escape и представлява интригуваща комбинация от разнообразни идеи. Тя е съчетала в себе си добрите качества на много познати и популярни игри. Представиха ми я като нещо от типа на Commandos (почти няма шанс да не си спомняте тази известна поредица). Геймплеят наистина е най-близо до нея. Но когато човек се заиграе, усеща нещо от настроението и на Half-Life, и на Wolfenstein. Има и лек конзолен полъх (независимо дали считате това за плюс или за минус). Казано накратко – играта си има всичко необходимо за да ни грабне.

Ще започна с историята. Разбира се, и тук има два отбора – добър и лош. Естествено, вие сте от дъ гуд гайс. Борците за справедливост наричат себе си Alliance of the Rebel Movements, или накратко:

A. R. M.

Те представляват сплотена организация, чиято основна цел е да пресече в зародиш коварните планове на безскрупулния диктатор Фридрих (вече напомня ли ви на Wolfnstein?) в една измислена островна държава. Както сигурно вече предполагате, този тиран е голям отвратяга. Той е съчетал в себе си всичко лошо, за което може да се сетите и, естествено, е отнел цялата свобода на народа си. Когато нашите конспиратори са на крачка от успеха, диктаторът, с помощта на своите елитни части, успява да ги залови. Той ги изпраща в различни затвори, пръснати по цялата държава. Единственият начин да се съберат отново е бягството. Така започва цялата интрига.

A. R. M. се състои от пет души. Всеки от тях има различен характер, подбуди и специфични умения. Мозъкът на организацията и нейния безспорен лидер е ветеранът от войната Блейк. Той е тридесет годишен, смел и упорит, безкрайно верен на приятелите си. Най-голямото му желание е да свали режима. Неговите любими специалитети в играта са близкият бой, умението да се преструва на умрял, разбиването на брави, възможността да пренася и скрива труповете на убитите пазачи. Да не забравяме също, че като бивш войник той е и ненадминат снайперист. Един от най-близките му съратници е инженерът Джефри. Този технически гений е впрегнал силата на науката в борба срещу тиранията. Най-смъртоносното му качество е поставянето на незабележими капани. Може и да не вярвате, но в екипа има и илюзионист. Това е Алехандро. Той е един от основателите на групата. Може майсторски да имитира звуци и да се маскира. Следващият член на бунтовниците е представителка на нежния пол. Алиша е дъщеря на известен учен и също е сред основателите на съпротивителното движение. Бойните изкуства не са тайна за нея. Удушаването на пазачи и незабележимото промъкване са нейните коронни номера. Последният участник в конспирацията е... шаманът Джона. Цялото му племе е изтребено от Фридрих в блатата на Нкереу Уквоку. Той има две тайни оръжия – вуду-магиите и тръба, с която изстрелва отровни стрелички. Взети заедно, петимата се превръщат в сериозна





TACTICAL RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	LSP Games/Philos
сайт	www.rebels-the-game.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD, Windows All, DirectX 8.1b
платформа	PC



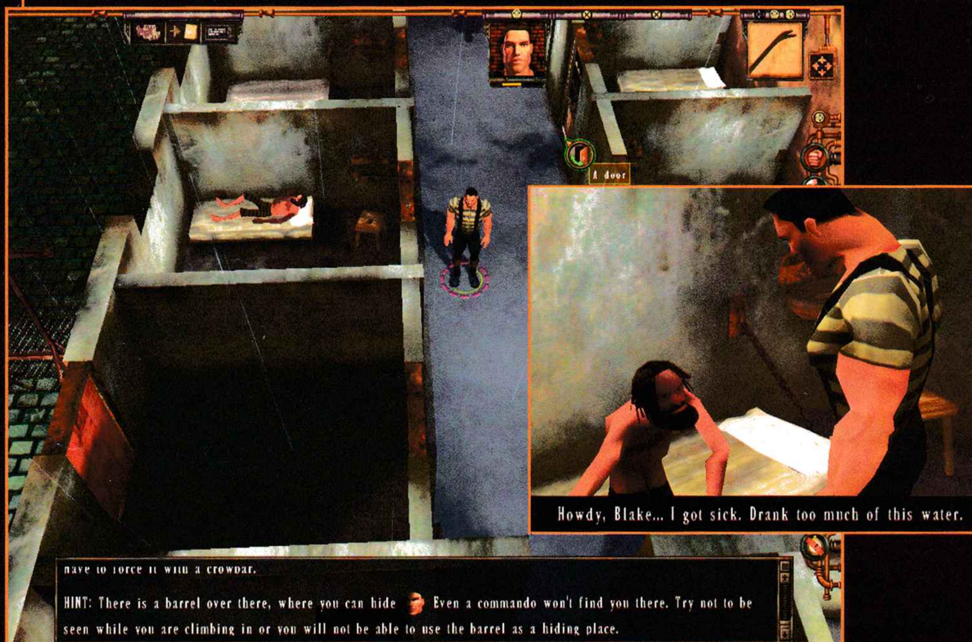
2 CD

угроза за диктатора и неговите протежета.

Ето кои са и

силите на злото

Естествено, техен водач е Фридрих. Този жесток човек страда от ненаситна жажда за власт и е безкомпромисен към хората, които му се противопоставят. Основната му цел е да подчини всички с помощта на ужасния Serum H. Неговата дясна ръка е Питър Дженкинс, директор на затвора в Спарклингтън Сити. Той е човек, известен с жестокостта си. Друга важна фигура в редиците на диктаторския режим е лудият учен доктор Арай Грант. Според него експериментите с хора тласкат науката напред. За своя господар е готов на всичко. Именно той разработва неврологичния Serum H.



Последната ужасна личност в отбора на лошите е Юван П. Той е шефът на Елитните части на диктатора. Има специално обучение и екипировка. Единственото нещо, което е важно за него, е да изпълнява заповеди и да убива.

Действието на играта се развива из шест затвора, разпръснати из цялата територия на страната. Въпреки че условно всички те се водят на един остров, идеята на разработчиците е да ги превърнат в шест коренно различни и индивидуални свята. Всеки от тях е разположен в различна географска и климатична област. Играта започва в обикновения градски затвор на Спарклингтън Сити. Това е може би най-нормалното място, което ще посетите. Впоследствие интригата се прехвърля в Ромеро Мемориал. Този бивш музей е превърнат в страховита лудница, където тайно се експериментира с неврологичния Serum H върху хора. След това заминаваме за блатата Нкереу Уквоку. Лагерът там е построен заради добива на "синя алгуа" – основна суровина за производството на неврологичния серум. Бягството от това място е почти невъзможно – блатата наоколо са пълни с алигатори. Следващата ни спирка е пустинята Гладните пясъци. Затворът нарочно е построен в това безжизнено и безводно кътче, за да се осуетят всякакви опити за бягство. След сушата и жегата се озоваваме в покритите със сняг планини, наречени Опора на Злото. Това всъщност е мина за добиване на снежна руда (!!!). По идея на Фридрих там са пратени всички затворници, осъдени на каторжнически труд. До момента няма човек, който да е избягал жив оттам. Последното препятствие пред нашия отбор се нарича

Военна база "Октагон"

Това е метално съоръжение насред океана, където се разработват секретните оръжия на диктатора. Единственият достъп дотам е по въздух или море. Друго нещо за базата не се знае.

В играта разполагате с възможността да управлявате и петте персонажа на добрите, използвайки оптимално специфичните им умения. Геймплеят не се развива праволинейно. Вие сами избирате своя метод на бягство. От вас зависи дали ще се промъквате или ще заложите на екшъна. Много ме зарадваха пазачите и командосите на диктатора. Те реагират както на визуален контакт, така и на звуци. Така че ако вдигате много шум, бързо-бързо ще ви открият. За неутрализирането на противниците най-полезно се оказа умението на Блейк да се преструва на умрял и когато те го доближават, той светкавично ги убива.

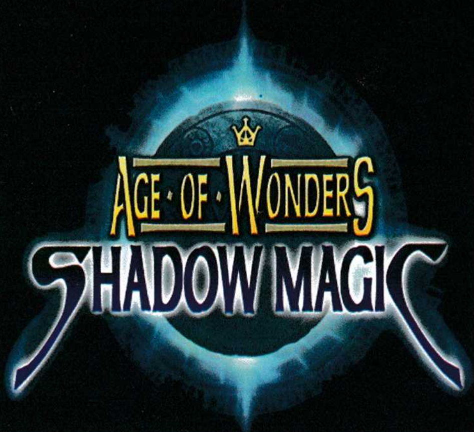
Управлението на играта определено е приятно. Интуитивният интерфейс е чудесен, макар че поне на мен ми се стори донякъде близък с конзолите.

Графичният енджин е по-добър, отколкото може да се очаква от такъв тип игра. Визията е напълно триизмерна, с леко cartoon-излъчване, а движенията на героите са създадени чрез технологията motion capture и са радост за окото. Има възможност за 360 градусово въртене на камерата плюс приближаване и отдалечаване на гледната точка. Така е гарантирано, че няма да изпуснете нищо от екшъна. Светлинните и климатичните ефекти, които можете да видите в Rebels, са превъзходни. Когато пък чух музиката към играта, имах усещането, че са я взели назаем от някой филм за приключенията на Щирлиц. Тя придава много приятно напрежение и хъс.

Останах с превъзходно впечатление от Rebels: Prison Escape. Неуловимото смесване на стратегия с приключение придава на играта неповторим чар. Като се вземе под внимание и прецизното изпълнение от страна на създателите от дизайнерското студио Philos, мога само да я препоръчам на всеки, който има вкус към авантюрите. И особено, ако е фен на Commandos.

Димитър Трифонов

Age of Wonders успя да извоюва своето място на класика сред походовите фентъзи стратегии!



Спомняме ли си Age of Wonders II: The Wizard's Throne? Тази прекрасна походова фентъзи стратегия, която излезе през миналото лято, и която, наред с поредиците Heroes of Might and Magic и Disciples, бе едно от най-хубавите неща, които са се случвали на въпросния жанр? Тя разказваше за неволите на вълшебника Мерлин и бе една приятна смесица от най-добрите елементи на Civilization, Heroes of Might and Magic и Master of Magic. И ето че дойде време и за нейния експанжън, наречен просто Age of Wonders: Shadow Magic – без каквито и да било цифрички и с едно привличащо окото подзаглавие. Той е самостоятелен и не изисква оригиналната игра. А благинките и подобренията, които добавя, са многобройни. И както обикновено – те се движат предимно по линията – от всичко старо, по малко ново. Сама по себе Shadow Magic е страхотна игра. Така че нека не губим повече време, а да насочим вниманието си към Мерлин, за да видим какво му се е случило през изминалите месеци.

Малко след събитията в The Wizard's Throne

Младият вълшебник Мерлин спечелил поведената срещу кръга от магове-предатели война. И макар и за кратко, той възстановил Годините на чудесата, отишъл в Евърмур и се възкачил на Трона на магьосника. Но безспирните битки, които се водели в продължение на много, много време, разстроили баланса на природата и събудили взора на друго зло, идващо от едно непознато до този момент царство. Изведнъж започнали да се появяват гигантски плитчини на всяко едно място, където виреела магия и малко по малко засмуквали и унищожавали познатия ни вълшебен свят. Прочее последната от тях изникнала в Евърмур. Тя унищожила легендарния Трон на магьосника и запокитила и пленила Мерлин в един алтернативен свят, населен с невиждани досега демонични създания – този на Сянката.

За случилото се обвинили магьосниците. А жителите на вълшебния свят намразили всичко магическо. Злият теократ Фобиъс се възползвал от случая и поел властта, опълчвайки се яростно срещу всеки, който посмеел да използва каквито и да било заклинания. По този начин всички магове били принудени да заживеят в изгнание и да се скрият от очите на новия владетел. Докато един ден Мерлин не успял да се свърже с тях и да ги помоли за помощ. Тук идва и вашият ред – моментът, в който вие, стига да искате, ще поемете управлението на тези легендарни магове и ще помогнете на Мерлин да се върне в нормалния свят.

Ще трябва да спрете идните Мрачни години

Стига, естествено, да решите да се опълчите, от една страна, срещу Фобиъс, а, от друга – срещу света на Сянката. Вярно е, че това не ще бъде лека задача. Но ако сте почитатели на Age of Wonders и/или просто сте съгласни да се впуснете в още една невероятна поредица от походови фентъзи приключения, то следващите редове са написани специално за вас.

Първото нещо, с което Shadow Magic прави впечатление, е структурирането на мисиите в основната кампания. Те отново са групирани в епизоди (общо пет на брой), но сега са подредени на една географска карта, от която имате възможност да планирате следващото си нападение и да избирате с кой от основните герои да играете. Всички нива са огромни, внимателно изградени и с изключителна степен на детайлност, а ролевите елементи в тях – засилени.

Нови раси, ъпгрейди, същества, сгради, магии и артефакти

В Shadow Magic ще се запознаете с три напълно нови раси – номадите, сироните и естествено – демоните от света на Сянката. Всички са снабдени както с пълен комплект от всякакви чудати и зловещи единици, така и с няколко уникални умения. Номадите едва ли имат нужда от представяне. Що се отнася до сироните – това са първоначалните обитатели на света на Сянката – още по времето, когато той е бил чист и гален от лъчите на слън-

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Triumph Studio / Gathering of Developers
сайт	www.ageofwonders.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC





цето. Те владеели магията до съвършенство и живеели в хармония. Но един ден злите демони на Сянката дошли. В продължение на хиляди години сироните водели безспирни битки срещу тях, опитвайки се да ги изтласкат от своята родна земя. Но в крайна сметка демоните обгърнали света им в сянка и го превърнали в свой зловещ дом. Сега сироните са роби и тяхна основна храна.

За щастие и старите дванадесет раси са претърпели множество промени. На първо място – техните единиците са балансирани далеч по-умело. На второ – в определен момент от играта могат да изковават свои собствени магически артефакти – брони, оръжия, пръстени и прочие. И на трето – всяка раса получава по един допълнителен ъпгрейд, който, от своя страна, ѝ носи нова бонус единица. Така например джуджетата могат да направят стените на своите замъци далеч по-издръжливи, което впоследствие им позволява да строят горголити. Ако фростлингите пък издигнат една дребна зимна къщурка, произведените след това единици престават да бъдат силно застрашени от огнени магии. А тяхната бонус единица се нарича Йети. Що се отнася до елфите – техният ъпгрейд ми е любим. Чрез него замъците на тези благородни създания се обгръщат и скриват от чуждия взор благодарение на гъсти и многогодишни гори. Впоследствие те могат да произведат нещо подобно на енти.

Но Triumph Studio не са се спрели само до тук. Те са създали и десетки нови неутрални сгради, които правят стратегическата карта далеч по-разнообразна и жива, дузина допълнителни магии и много артефакти. Все неща, които правят Shadow Magic просто задължителен.

Светът на сянката

е новата обител в Shadow Magic. Той съществува като паралелна местност (по подобие на подземната част от картата), в която може да се влиза през специални портали. Магията в нея е буквално пощуряла. Времето и гравитацията в този свят са изкривени и благодарение на това всички единици се движат далеч по-бързо от обикновеното. Освен това при влизането си в него повечето същества и герои, с изключение на тези на сироните и демоните, се заразяват със сенчеста болест, която засяга способността им да се движат и сражават.

Още и още

Интерфейсът на играта е преработен. Сега той заема далеч по-малко място от екрана и е много по-интуитивен от преди. Освен това към всяка една единица е прибавено и детайлно описание на нейния произход и място в света на Age of Wonders.

Към всичко споменато до момента би трябвало да добавим и подобрения редактор на карти. Благодарение на него ще можем да създаваме мини кампании, да вкарваме свои собствени илюстрации или снимки в играта, да променяме уменията и статистиките на единиците и прочие.

В Shadow World ще се сблъскаме и с така обещавания

генератор на карти

Това е едно от най-хубавите попадения в Shadow Magic. Той е мощен, действа изключително бързо и може да генерира автоматично всякакви карти по какъвто начин пожелаете. Сигурен съм, че чрез него животът на тази стратегия ще се увеличи неколкократно.

Въпреки множеството подобрения, Age of Wonders: Shadow Magic не се води за истинско продължение на The Wizard's Throne. Вярно – ще трябва да почакаме година-две, за да видим какви са истинските способности на това младо студио. Но тогава определено имаме едно изключително съблазнително предложение – да сраснем със стола и PC-то си и да се впуснем в изследване на този нов и необикновен свят на Сянката.

Владимир Тодоров

EUROPA UNIVERSALIS
CROWN OF THE NORTH

Едно доста странно продължение на предишната част

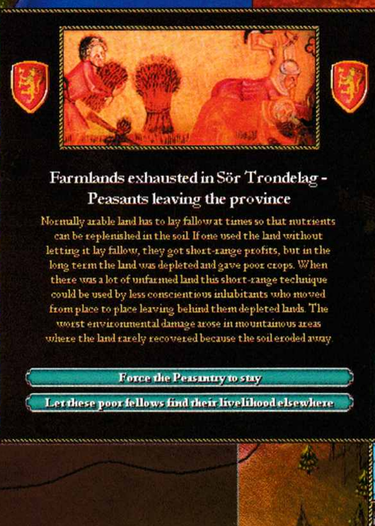
Северна Европа. Кътче от Стария свят, което почти никой в гейм индустрията не забелязва. А там се крие такава перспектива за хубави игри с увлекателни "северни сюжети". Нима не ви допадна предложението да се подвизавате като мощен викинг в Rune? Лично на мен ми хареса. Да, Скандинавия е място, богато както на легенди, така и на истинска история. А едно добро гейм-студио би могло да създаде и превърне и двете неща в първокласна игра. Точно това са се опитали да направят и хората от Strategy First, които са отговорни за не едно или две качествени реалновремеви стратегии. А сега да се потопим в самата игра. Та, действието се развива в Северна Европа в периода

1275-1340 г.

Както всички знаем, това са златните години на Средновековието. Нека поясня какво значи това – не само рицари, дами на тяхното сърце, приключения и кръстоносни походи за освобождаване на Светите места, но и мръсотия, мизерия, опустошителни епидемии и най-вече – смърт. Не звучи много окуражаващо, а? За радост (най-вече наша), всички тези гореспоменати недостатъци на Тъмните векове засягат предимно простолюдието, което значи, че монарсите си живеят охолно и без никакви лишения. Естествено, в Europa Universalis: Crown of the North поемаме ролята на крал, дук или маршал. Имаме избор между общо шест кралства в Северна Европа. Вашата цел е, за времето между горепосочените дати, да завладеете целия север или да водите по точки компютърните си опоненти. На пръв поглед това изглежда доста лесно, но всъщност изобщо не е така.

Като за начало нека разгледаме икономиката на кралството ви. Както винаги, основният ресурс са парите. Те идват от данъци и най-вече от продаването и купуването на всякакви стоки. За разлика от Europa Universalis 2, сегашното продължение не е чак толкова насочено към търговията. Вашата държава всъщност може да се издържа и сама. Правичката да си кажа, Crown of the North доста се различава от предишната геймка от серията. И не само заради търговията. Сякаш новият продукт на Strategy First е много по-мизерен и недовършен. Повечето опции от старата EU ги няма. Разбира се, липсата на всякакви огнестрелни бойни единици като артилерия е обяснима, просто защото действието в играта се развива през Средновековието. Но стига сме говорили за пропуските. Нека намешаме и





самия геймплей

Успехът в тази игра зависи главно от отношенията с другите слоеве на обществото в кралството ви. Това са благородниците, църквата, търговците и, разбира се, селяните. Всяка ваша дипломатическа постъпка влияе на общественото мнение. Например, ако дадете повече земи на благородниците, селяните определено ще са недоволни. Също така, ако подхвърлите житниците си на простолюдието, търговците ще се намръщят, да не говорим за църквата, където няма угодия. Искам да ви предупредя, че всяко недоволство от страна на поданиците ви си има граници. Ако не направите нещо, за да замажете положението, много скоро може да избухне и бунт.

От време на време в кралството ви ще се появява и по някой друг еретик и ако го предадете на Инквизицията, ще спечелите пари, но ще загубите част от вашите "victory

STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Strategy First/Paradox Entertainment
сайт	http://www.paradox-entertainment.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8
платформа	PC



1 CD





points". Да, това също е показател, с които ще трябва да се съобразявате. Ако в края на играта, тоест "в лето господне 1340-то", не сте анихилирали всичките си врагове, то тогава ще спечели владетелят с най-много точки. А те се трупат като ъпгрейдвате сградите си, побеждавате в сражения или водите успешна дипломация. Последното е доста трудно, защото все някой остава недоволен и ви обявява война.

А какво става,

когато бойните действия се развихрят

Единиците ви се делят на морски и сухопътни. Ще започнем от последните. Това са: обикновената пехота, пиконосците, арбалетчиците, леката конница и рицарите (които се явяват тежка кавалерия). Всеки един от тези юнити се появява при определен ъпгрейд на някоя сграда. Различните видове войски си имат специално предназначение. Например пиконосците са подходящи за борба с кавалерията – била тя тежка или лека. Затова играчът винаги трябва да създава армиите си от разнообразни типове единици. Дипломатическите ви отношения с някои средновековни инстанции също могат да повлияят на войската ви. Например папата ще се опита да забрани използването на арбалетчици и, ако искате църквата да е доволна, трябва да разпуснете този род войски. Но ако сте чешит, ще си ги запазите. Все пак това са най-яките стрелци. Рискувате обаче да си навлечете гнева на духовенството.

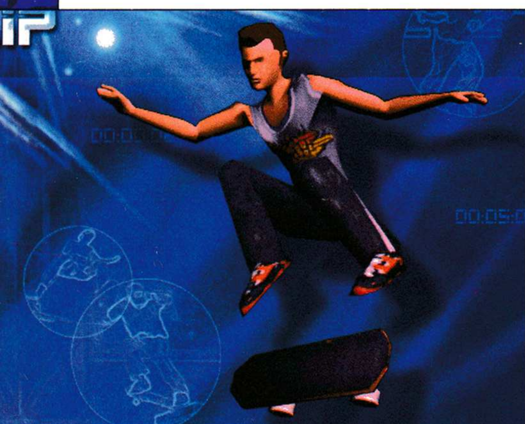
А сега да обърнем внимание на морските ви сили. Имате на разположение три вида плавателни съдове. Първият е по-скоро товарен кораб с ограничен боен потенциал. Вторият плавателен съд е нещо като викингски дракар, но малко по-широк. Третият кораб е добре познатата на всички каравела. За жалост, тя е последният и най-добър кораб, с който играчът може да разполага. Различните видове "лодки" ще получавате след ъпгрейд на пристанището.

Дългоочакваните битки, за които толкова се говореше, всъщност не са нищо особено. Просто гледаме как единиците ви се стопяват с по една-две и така, докато по-малката армия загуби битката. Аналогична е ситуацията и с морските сражения. Безинтересно, а? Обсадите на замъци са същата скука. Тоест, малко по-различна, де – просто гледаме как едно катапултче на картата помпа градската защитна стена, докато армията ви разбива остатъците от вражата войска.

Графиката, за жалост, си е останала на същото ниво, на което се радвахме (или не?) в предишната част. Отново липсват каквито и да е визуални ефекти, което прави облика на играта доста еднообразен. Но поне визията не дразни и може да се съсредоточите върху стратегията.

И какво излиза накрая – едно доста странно продължение на иначе готина предишна част. Използвайте тази игра на ваша собствена отговорност. Да не кажете после, че не съм ви предупредил.

Христо Танушев



SKATEBOARD PARK Tycoon BACK IN THE USA 2004

Като експерт по всякакви тайкуни, ще ви кажа едно нещо – Skateboard Park Tycoon 2004: Back in the USA може и за тайкун да ви го пробутват, но вие не им вярвайте. Защото освен икономическа мисъл (за да се чувствате удобно в парковете, които изграждате) ви трябва и сериозна доза умения за боравене с дъската. Двата основни режима на игра са живото доказателството за това.

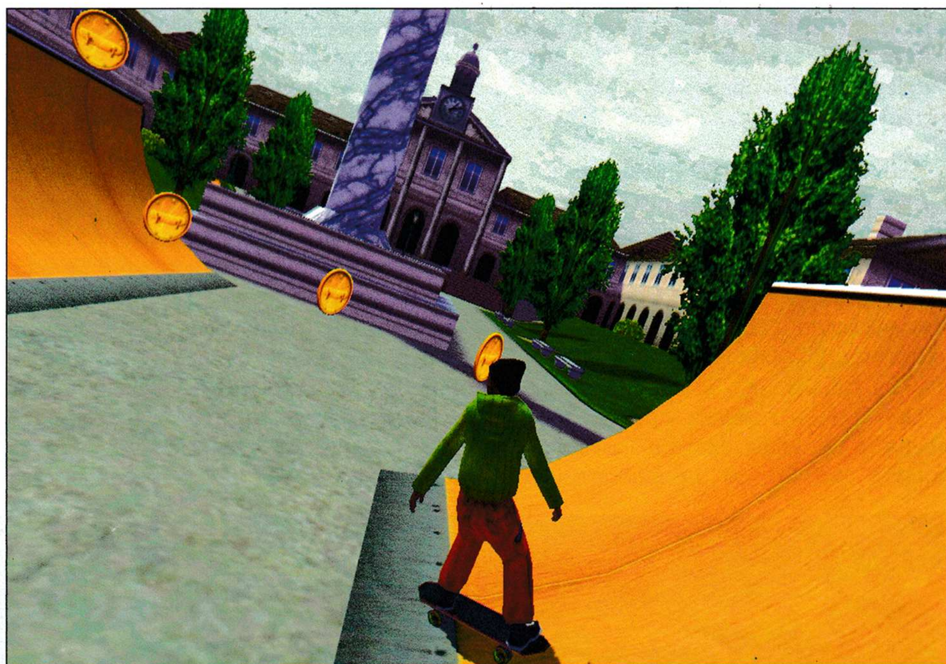
Instant Action предлага изграждане на скейт паркове на различни места в САЩ – Тексас, Калифорния, Чикаго, Хаваи и т.н. Не случайно в заглавието на играта се мъдри това хм... да го наречем "многозначително" Back in the USA. От www.skateamerica.com ще се уверите, че на американска територия има изобилие от такива места. Екстериорът на вашия бъдещ парк е предварително зададен. Направен е и опит за съобразяване с характерната атмосфера на щата, в който се намира. От вас се иска да аранжирате пространството така, че посетителите – скейтъри, дошли да упражняват и развиват своите умения, да се чувстват комфортно. Разполагаме с изключително богат инструментариум за създаване както на обикновени рампи, така и на значително сложни конструкции. Казано в цифри, това прави десет групи с общо 67 елемента. От това как ще ги комбинираме, зависи както удовлетвореността на скейтърите, така и вашият рейтинг. А както всички знаем,

рейтингът е важно нещо

За допълнителен комфорт е желателно да създадете местенца, където морните ви клиенти да се разхлаждат, да похапват нещо непретенциозно и пак да се връщат към любимото си занимание. Уви, тук нямате кой знае какъв избор – бар за безалкохолни, сергия за хот-дог и будка за сандвичи. Автоматите за снакс и к`ола също ме спечелиха, защото наистина са удобни. Само дето напомнят на родната модификация на кафе-машините, осигурени допълнително с решетки. Не забравяйте и за тоалетните, и за магазините за екипировка и сувенири.

Специално внимание заслужава екипът за бърза помощ, представляващ една линейка, до която куцук-куцук се тътрят пострадалите. Колкото повече амбулаторни коли осигурите, толкова по-дълго ще се задържат при вас тези, които са се сдобили с някое друго охлузване. Или – казано на езика на пазарната икономика – те ще продължат да си изпразват джобовете, докато вие потривате доволно ръце.

Скейтърите са си скейтъри, но не бива да забравяте, че основната ви цел е да направите парка си печеливш. Това предполага умело боравене с цените на услугите. Те трябва





SKATE TYCOON

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Cat Daddy Games/ Activision Value
сайт	www.activisionvalue.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

Ръководство за пораснали скейтъри: как от уменията си да изкарат малко кинти, след като да си само скейтър вече звучи леко несериозно...

да са по джоба на всеки, тоест не се стремете към бърза печалба посредством скубане на клиентите. Тук на помощ ще ви се притекат спонсорите, които, в стремежа си да предлагат продукти със своята марка, ще плащат дневна такса, за да може щандът им да е на територията на вашия парк. Така няма да се налага да правите таксата за вход твърде висока и ще може да предлагате желаното разнообразие.

Дотук играта си е чист икономически симулатор

Тайкунът си е опростен – няма го досадното боравене с персонала по поддръжката, разправиите около работните заплати на онеправданите профсъюзни членове, следенето на сложни графики и статистки за к'во ли не. Имаме данни за приходи и разходи, но те са поднесени така, че да не затормозват мозъка ви с излишни информационни глупости.

Вече сигурно се чудите: тоя к'ви ли ги дрънкаше в началото, това си е тайкун като всеки друг. Но-о-о, освен че има възможност да тествате всяко изградено от вас съоръжение като се "закачите" за произволен посетител, може да припечелите някой друг долар от името на въпросния щастливец в надпревара за технически умения. Или – казано с други думи – в така наречения режим exibition. След като се поупражнявате, започва истинската демонстрация на вашите способности. Нещо като разтоварване след тежкия ден в ролята на управител на скейт парк, затънал до гуша в договори със спонсори и преглед на мненията на посетителите.

Накрая идва ред на т.нар.

American Tour

Е, такъв режим на игра бих нарекъл "game for fun". В този случай изцяло определящ е не тайкунският ви мозъчен потенциал, а уменията за правене на скейтърски трикчета и сръчността с клавиатурата. А поставените цели са доста откачени. Например да съберете шест флагчета от безумни места. Или пък да гледате една маймунка-скейтър к'ви ги върши с акробатичен финес и след това да се опитаме да имитираме нейните движения. А може би ви допада идеята да счупите възможно най-много кокали от крехкото си тяло за минимално време? И целият този екшън в седем различни скейт парка из цяла Америка...

Както и в предишното издание на оформилата се вече поредица, имаме перфектен саунд, наситен с агресия, даваща ви хъс за все по-големи скейт подвизи. Графиката е претърпяла значително развитие – поддържат се високи резолюции, няма много логически бъгове и ръбати мутри. И тук е в сила любимата ми мисъл, че един тайкун не е толкова претенциозен откъм визуално изпълнение. Е, не става въпрос някой да ви тормози с гигантски пиксели или избождащи очите извращения. В случая, тандемът Cat Daddy Games / Activision Value не изневерява на принципите си – интерфейсът не дразни и не кара духа ви да спира, но се чувстваме удобно и си строите скейт занимавките на спокойствие. После си ги тестваме, след това строите още, за да изпробвате и тях. И още, и още. И така... едва ли до края на света, но поне до следващия подобен тайкун.

Васко Чаворски

STREET LEGAL RACING Redline

Надпревара със серийни и тунинговани автомобили

Спомням си как миналото лято полицията взе мерки да легализира по някакъв начин незаконните състезания с автомобили, организирани край София на пътен възел "Бояна". Тя просто ги премести на летище "Божурище". В Street Legal Racing: Redline обаче пътната полиция няма никакво участие в гонките. Затова, ако се включите, избягвайте по възможност срещите с нея.

Redline е трета част на поредицата на Activision – Street Legal Racing. В партньорство с разработчиците от Invictus, те са се съсредоточили върху популярните в цял свят надпревари със серийни и тунинговани автомобили по улиците на градовете.





Естествено, всички тези състезания са нелегални. В Redline полицията също не е очарована от летящите из натоварения трафик коли. Това най-ясно си личи по глобите. В случай че ви спипат, в най-добрия вариант ще се разделите с 350 долара за превишена скорост. Ако пък сте имали лошия късмет да размажете колата на някой добросъвестен гражданин, ще се изръсите поне хилядарка (че и отгоре).

В играта имате шанса

да се състезавате срещу всеки

без значение с каква кола е, стига и той да има желание за това. Всичко зависи от вашия рейтинг. Ако е висок, всеки ще иска да си премери уменията с вас. Както в политиката, и тук рейтингът е всичко. За да го увеличавате, трябва да печелите гонки или да се измъквате от преследващите ви патрулки. Разбира се, има значение кого побеждавате. Ако е по-напред с материала от вас, гушвате повече точки и обратното – ако е по-зле, губите по малко. Важно е и кога се състезавате – през деня или нощта. Дневните надпревари са по-коварни по няколко причини. Първо – парите, които може да спечелите, са ограничени до 900 долара. Второ – трафикът е ужасен и е пълно с ченгета.

При нощните гонки липсват тези недостатъци. Почти няма движение и куки, а наградите са по-сериозни. Вече става дума за суми от по 10 000 до 30 000 долара. Или пък се взема колата на победения, което е наистина приятно, стига губещият да не сте самите вие.

Като за начало стартирате с 25 000 долара. С тях не може да си купите някоя резачка, а ще се сдобиете по-скоро с нещо като семейна кола. Това не трябва да ви плаши.

В гаража

може да я тунинговате с над сто различни части. Естествено, ако разбирате от автомобилна механика, ще ви е по-лесно. Като цяло, колите са осем модела плюс един бонус. Всеки има няколко модификации. С автомобил можете да се сдобиете от две места. Едното е автокъща за нови коли, а другото – за употребявани. Имате и гараж за спечелените от състезания возила.

В началото бивате разпределени на принципа на местоживеенето в местния Racing Club. Основната ви цел е да стигнете до Race of Champions. За да направите това, ще трябва да изпълните няколко условия – да сте сред първите петима в своя клуб, да имате 100 000 долара, поне сто точки рейтинг и т.н. Победителят в това реномирано състезание печели бонус – една невероятна четириколесна резачка.

Трасетата се генерират от динамичен енджин и всеки път са различни. Графиката на играта също не е лоша. Много са реалистични и преходите ден – нощ. Щетите по колите се моделират в реално време. Саундтракът от Lost City също е на ниво.

Въпреки свежата идея и добрия геймплей реализацията на играта търпи сериозна критика. Навсякъде е пълно с бъгове, а колите често са почти неуправляеми. Останах с впечатлението, че Redline е създадена за рекордно кратко време (в лошия смисъл на думата). За това говорят и пачовете, които излизат един след друг.

Димитър Трифонов

RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Activision Value / Invictus
сайт	http://www.invictus.hu
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

VIRTUAL CITY

Бледо виртуално копие на SimCity



Един въпрос не ми дава мира напоследък – кое кара производителите на игри да правят клонинги на известни хитови заглавия, при положение че от крайния резултат лъха на евтина имитация. Сигурно всеки от вас се сеща за поне три примера в тази посока. Обзалагам се, че и вие предпочитате оригиналите, но ви се е налагало, по една или друга причина, да се сблъскате с техните копия. Ето че и аз изпаднах в тази не особено приятна ситуация. И съм натоварена с нелеката задача да подтисна своите пристрастия и да изкажа впечатленията си обективно.

Целта

в настоящето виртуално приключение е да построите град. Нещо в духа на Вапцаровия призив "Да строим завод!". Имаме на разположение шест типа селища, по чийто модел развиваме и управляваме своята дигитална обител:

Culture Rich City толерира изграждането на културните институции – театри, кина, университети, паметници на културата.

Environmental Friendly City не допуска развитие на тежка индустрия и изисква съблюдаване на строги правила за опазване на околната среда.

Future City Complex е базиран на високоскоростните комуникации и връзки.

High Tech City донякъде наподобява предишния тип като залага и на компютърно базирани управленски структури.

В *Planned City* зонирането е строго дефинирано. Тоест районите са ясно обособени.

Що се касае до последователността и правилата, изброените градски структури обаче предлагат мнимо разнообразие, тъй като са основани на идентични принципи на изграждане.

Започвате с райониране на площите за живеене, бизнес и производство. Следва изграждане на инфраструктурата, на водопроводната мрежа и на елетрозахранването. Продължавате с построяването на полезните и привличащи нови жители сгради от типа на училища, болници, полицейска служба и т.н. Инструментариумът е обособен в логически групи – за типове сгради и дейности по градоустройство.

В ролята си на кмет имате осигурен достъп до различна статистическа информация – за текущите ви финанси и за състоянието, в което се намират различни аспекти на града – население, ниво на престъпност и замърсяване на водата и въздуха, здравословно състояние на гражданите и прочие. Уви, интерфейсът прави достъпа до тези данни тромав и неудобен. Единствено индикаторът RCI е изнесен в главния контролен панел. За сметка на това поне имаме вграден CD Player, което все пак е полезно като се има пред вид, че играете на фона на един и същи повтарящ се мотив от класическата музика. Липсата на Free Mode налага ограничаване в рамките на предварително избрания градски облик. Не може да правите каквато и да била връзка между различни градове и така да имате достъп до симулация на мегаполис-икономика.

Най-дразнещи са натрапващите се прилики със SimCity:

логиката на управление и изграждане на града и принципната структура на играта. Уви, тук става въпрос за чиста проба менте на градоустройствения симулатор. Ако той не беше една от любимите ми игри, предубедеността по отношение на Virtual City вероятно нямаше да бъде толкова силно изразена. Но при графичен интерфейс, взет на заем от някоя Интернет страница, не хранете илюзии, че може да се забавлявате повече от няколко часа. Освен ако не познавате оригинала или критериите ви по отношение качеството на игрите все още не са формирани.

desi|re

CITY SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Brightstar Games
сайт	http://www.brightstargames.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows 9x/ME/XP, DirectX 8
платформа	PC

F/A-18 OPERATION IRAQI FREEDOM

Оръжията на Саддам

Кризата, в която затънаха Буш и Блеър, започва да приема все по злокобно-комедийни елементи. За тяхно съжаление страшният арсенал на Саддам се сведе до две пожарни, голямо количество калашници и няколко стари танка. Колкото и да е "отчайващо", единственото място, на което (в момента) администрациите им могат да открият следи от ужасната иракска заплаха, е един новичък, силно патриотизиран симулатор... FA-18 Operation Iraqi Freedom.

Настоящото чудо е изградено по класическите правила, допълнени с приятни количества близкоизточни особености. Ако изключим историческия фон, геймката представлява поредното леко самолетно изпълнение.

На играча се дава аероплан

F/A-18 Hornet, много-много бомби и симпатично количество врагове за анихилиране. Всичко това е разпределено из голям комплект мисии с всевъзможни задачки.

По-особените неща, прикачени към действието, са името и една просторна и детайлна карта на Ирак. Едно от достойнствата на играта е, че дава целия терен, по който се водят сраженията. Повърхността е географски свръхреалистична. Рекичките и хълмчетата са базирани на оригинален комплект сателитни снимки. Като резултат са осигурени към 1000 "достоверни" квадратни мили площ за хвърчене и бомбардиране. Забавен момент е и патриотичният напън на играта, изникващ още в началните надписи под формата на снимка със "замисленото" изражение на Буш младши.

По отношение на другите си качества Operation Iraqi Freedom е леко съмнителна. Поведението на противниците е сравнително добро, но контролът над подопечната машина може да подразни и най-заспалите фенове. Симулаторът се характеризира с едно сравнително сложно и небалансирано управление. Някои елементи от рода на излитането са изпипани до последния малък детайл, докато други навяват спомени за някоя антична конзола.

Копчецата, които трябва да се наизустят, са сравнително много и това може би ще зарадва хардкор феновете. Някои от последователностите, особено тази при излитане от самолетоносач, трябва да бъдат грижливо преписани на листче и държани под око.

Live from Baghdad

Най-генералният минус на цялата геймка е графиката. Проблемът не е в нещастното видео, което нямаме възможност да си ъпгрейднем, или драйвърите. Просто Operation Iraqi Freedom предлага наистина озадачаващ външен вид. Някои от частите на картинката навяват спомени от годините на предишната война в Ирак, водена от Буш старши. Докато кабинката на самолета и облачетата изглеждат що-годе добре, всичко останало е наистина плачевно. Наземните повърхности и външността на самолета са направо ужасни. Полигончетата са толкова "огромни" и така зле свързани, че човек започва да се чуди за какво са безумно високите минимални изисквания.

Положението при аудиото е абсолютно същото. Въпреки че това е един от лесно изпълнимите елементи при направата на една игра, явно авторите не са си играли кой знае колко с него. Единственото място, в което е вместено малко повече старание, са репликите при комуникацията.

Over and out

Колкото и да е жалко, единственото реално достойнство на играта е връзката с реалните иракски събития. Ако това би се сторило забавно на някого – моля, нека си намери Operation Iraqui Freedom. Всички останали, били пък и симулаторни фанатици, могат да пропуснат геймката с чиста съвест. В нея няма нищо забележително.

Сергей Ганчев

FLIGHT SIM

графика	3/6
звук	4/6
геймплей	4.5/6
общо	4/6
	1 CD
издател	Graphsim Entertainment
сайт	www.operation-iraqi-freedom.us
хардуер	Pentium 1000 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

ILLEGAL STREET Muscle Car 3

"Мускулести" коли бягат от куките и се състезават за пари

Всъщност подзаглавието не обяснява докрай замисъла на рейсъра Muscle Car 3, който, да си призная, лично на мен ми хареса. Не съм играл предишните две серии, но те едва ли са на по-различна тематика от новичката трета част на "анаболната количка". Но стига локуми – да цепим направо и да видим какво всъщност представлява Muscle Car 3 (MC3).

Как ви се струва

хибрид между Midtown Madness, Need For Speed и филма "Бързи и яростни"?



Ще си кажете: тоя нещо си измисля. Да, ама не. Може да имам малко развинтена фантазия, но такъв урод като MC3 досега не ми бе минавал през ума. За разлика от мене, обаче, британците от 3Romans (звучи като 3Рома) явно са по-досетливи и са го измислили. И да ви кажа, добре че са го направили. Но да започнем от самото начало, а именно с режимите на игра. Те са четири на брой. Първият е всекиму известният Quick Race. След това идва ред на Ghost Race. Въпреки странното име, в този режим няма никакви призраци. Просто ще трябва да се състезавате, за да подобрите собственото си време на дадена писта. Следващите два мода според мен са изключително интересни. Става дума за Cop Chase и Career. В първия влизате в патрулка по избор и ловите състезатели по пистата. Но най-интересен е последният режим на игра –

Career

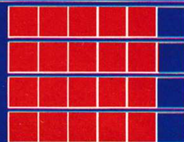
В него ще може да карате колата си по улиците на големия град, заобиколени от небостъргачи и обикновени шофьори. Казвам "обикновени", защото вие не сте такъв. Вашият стремеж е да печелите пари и да ъпгрейдвате колата си. За тази цел по улиците на града са разпръснати различни street race-ове, в които можете да участвате. Те се делят на три основни типа – Rally, Street Race и Rally Series. В първия тип просто ще се състезавате с някого по дадена отсечка в града. Правилата в Street Race-a обаче са малко по-различни. Тук състезаването с опонент няма да е единственото нещо, което ще правите – ще трябва и да бутате също така и варели по пътя си. Третият тип е най-интересен. Това е поредица от няколко гонки. В първата ще трябва да минете всички чекпойнти. Целта във второто състезание е да завършите в челната тройка, за да продължите нататък. А накрая ще трябва да финиширате пръв измежду четири опонента – и това само в една обиколка на трасето.

Като заговорихме за писти

би трябвало да вметна, че те са девет на брой и са разположени по целия свят – в Банкок, Лондон, Рим, Чикаго и др. Разбира се, за да спечелите състезанията трябва да имате и мощна кола. В MC 3 возилата са типично американски роудстери – Форд Мустанг, Додж, Кадилак и други такива. В града ще имате собствен гараж, където може да влизате по всяко време и да ъпгрейдвате колата си с парите, които сте спечелили. Всичко до тук звучи готино, но дали графиката и звукът са на нужното ниво? По мое мнение отговорът е "да". Докато карате мощната си кола ще се радвате на доста красиви градски и извънградски пейзажи. Междувременно ще звучат и готини рок парчета. Всъщност какво повече му трябва на човек? Кола, рок и високо адреналинни гонки.

Христо Танушев

RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	 1 CD
издател	Global Star Software / 3Romans
сайт	www.globalstarsoftware.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, Windows All, DirectX 8.1+
излиза за	PC

PS MANIA

Electronic Arts — дори споменаването на безспорния номер едно издател в света на развлекателен софтуер ме изпълва със смесени чувства. От една страна, ЕА са несъмненият еквивалент на Microsoft по отношение на игрите. От друга — етикетът "ЕА" се е превърнал в гаранция за качество, защото дори когато се дънят, Electronic Arts го правят с мярка. Така се получи, че в този брой на PS Mania се събраха не един, не два, а цели четири предварителни прегледа на техни заглавия. За мен това е доста показателно. Вие как мислите?

Ивелин Г. Иванов


Splinter Cell: Pandora Tomorrow



стр.54 стр.56

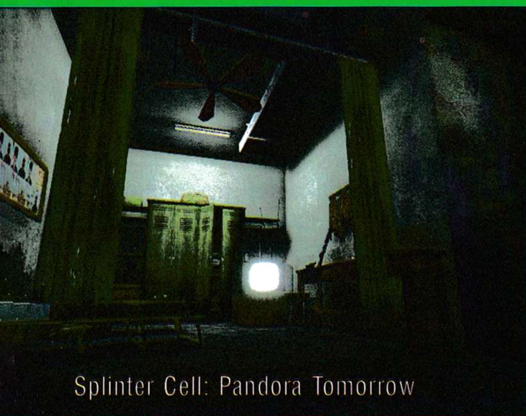

стр.57


стр.58


Splinter Cell: Pandora Tomorrow


Killzone


Killzone


Splinter Cell: Pandora Tomorrow


Splinter Cell: Pandora Tomorrow

САМ "ОНЛАЙН" ФИШЪР

Ето и няколко от първите скрийншота от предстоящото второ издание на мултиформатния хит на Ubi Soft – Splinter Cell: Pandora Tomorrow, планирано за началото на 2004-та година. Все още не се знае почти нищо около историята на продължението, но очевидно главната роля е поверена отново на Сам Фишър. Другата интригуваща новина е, че новата игра ще включва както сингълплейър режим, така и мултиплейър онлайн мисии.

PS2 ЕКСЛУЗИВНО

Ubi Soft обявиха, че две от "коледните" им премиери: Prince of Persia: The Sands of Time и Beyond Good and Evil ще се появят само за PlayStation2 формат. Следва мъглявото уточнение, че "ексклузивността" се отнася единствено за PAL териториите Европа и Австралия. Какво точно означава това, тепърва предстои да видим. Ако никога досега не сте чували за второто от двете заглавия, то разказва за приключенията на репортерката Джейд, която се бори със злото в "един фантастичен свят без граници".

НОВ КОНКУРЕНТ ЗА ТРОНА НА HALO?

Sony разкриха още няколко интригуващи подробности относно предстоящата PlayStation2 премиера на играта Killzone, разработвана от дивелъпъра Guerrilla. Става въпрос за военна он-лайн игра, в която основните страни в конфликта са силите на Земната конфедерация (ISA) и сепаратистите от Helghast. Играещият поема управлението на един от войниците в четиричленен екип, изпратен на смъртоносна мисия в тила на врага. Killzone би трябвало да дебютира в PS2 онлайн пространството през 2004-та година. Ето и два от най-новите скрийншота от играта.

ZONE OF THE... DJ'S

Заедно с европейската премиера на Zone of the Enders: The 2nd Runner, на пазара ще бъде пуснато и допълнително CD с музиката от играта. Импровизираният саундтрак ще включва 22 парчета с обща продължителност 70 минути (сред които и ремикс на основната тема от играта Beyond the Bounds).

издател: **EA** | създател: **IO Interactive** | жанр: **3rd Person Action** | платформа: **PS2**

FREEDOM FIGHTERS™

Как ли би изглеждал съвременният свят, ако не Щатите, а Съветският съюз бе спечелил Студената война? М-да, доста предъвкван сценарий. Вероятно, защото така изглежда най-ужасният кошмар на средностатистическия американец. Да им се чуди човек на янките – ето, ние загубихме въпросната война, пък не се оплакваме. Но нека оставим политическите анализи на "свободна Европа". Сега думата ни е за поредната игра, която използва формулата "какво би станало, ако..." за свой фон. Този път заглавието е Freedom Fighters, а автори на играта са IO Interactive, дивелъпър, набрал скорост с "хит"-овата поредица Hitman.

Freedom Fighters ни поставя в ролята на Кристофър Стоун, редови американски водопроводчик и жител на окупирания от комунистите Ню Йорк. Като истински патриот (за каквито се пишат дори пандизчиите в Щатите), мистър Стоун решава да поведе своя собствена война срещу агресорите и, ако не друго, то поне да загине с чест и слава (и така да обезсмърти паметта си). Почти мигновено неговият личен пример увлича и други достойни граждани на Съединените Щати, които застават редом с него, за да се борят за справедливата кауза. С напредването на играта нашият главен герой се превръща постепенно в истински кошмар за злите руснаци, трупайки опит и въоръжение. Числеността на неговата малка армия от "борци за свобода" също нараства и по някое време на негово, т.е. на ваше разположение, ще бъдат до дванадесет бойци от американската съпротива.



Нека саркастичният ми тон не ви подвежда – нямам намерение да оплювам тази игра. Защо? Просто тя като нищо може да се окаже невероятно добра, независимо от не особено оригиналната си история. Безспорно първото нещо, което ще ви направи впечатление в нея е графиката. Благодарение на вече обсъждания нашироко Glacier енджин, визията на Freedom Fighters вероятно ще накара не един и двама от вас да се плеснат по челото. Невероятно убедителен, мащабен (това е Ню Йорк, все пак!) градски пейзаж, впечатляващи светлинни и "particle" ефекти и не на последно място – някои от най-добре изпипаните модели на персонажи, които съм виждал напоследък в екшън игра с гледна точка от трето лице.





И след като, между другото, издадох и жанра на Freedom Fighters, нека ви кажа няколко думи за геймплея на играта. Принципно, това заглавие би могло да мине и за "squad-based tactical action", тъй като не става въпрос за солови акции, а за командване на малък отряд от единици. Все пак е хубаво да знаете, че макар играта да е планирана и за PC, в основата си тя е типично конзолна. С други думи, спестени са ви досадните "тактически" менюта и карти и безкрайните списъци от команди. Управлението на Freedom Fighters се свежда до три базови команди – "следвай ме", "спри на място" и "атакувай противника". Не мога да не се възхитя на подобна пестеливост, защото в действителност тя си върши работата прекрасно.



Арсеналът в новото заглавие на IO Interactive е доволно богат, макар да не предлага някакви кой знае колко интригуващи екстри. За което си има и добро обяснение – все пак действието се развива в близкото, но уж реално минало. В общи линии, нещата се свеждат до все същите пистолети, пушки, автомати, картечници, снайпери и гранатомети. Всяко едно от тези оръжия обаче, или поне онези, които успях да опитам, създава коренно различно усещане, което, поне за мен, е далеч по-важно от това да натъпчеш една игра с куп оръжейни екзотики, които се различават само по размера на пълнителите си.

Засега не е ясно дали Freedom Fighters ще поддържа изключително желателния за подобни заглавия "cooperative" режим. Така или иначе, до европейската премиера остава по-малко от месец. Очаквайте ревю на играта при първа възможност.

играчи: **1** | европейска премиера: **19 септември 2003**



PlayStation®2



вече за

499 лв.

препоръчителна цена

- конзола за реалистични видео игри
- DVD плейър
- аудио CD плейър
- 3 USB порта
- i-link технология
- 128-битов графичен процесор
- уникален дизайн

PlayStation®2
THE THIRD PLACE



издател: EA | създател: Black Box | жанр: Arcade Racing | платформа: PS2

Когато повече от две години след излизането на феноменалното Porsche издание на Need for Speed така и не се появи нова игра от поредицата, аз си рекох – слава Богу. Electronic Arts все пак се интересуват не само от това как да издоят феновете по веднъж за всяка Коледа (понякога и два пъти в годината – справка FIFA!). От прочетеното тук и там ставаше ясно, че EA са запретнали здраво ръкави, за да изпипат едно наистина достойно и оригинално продължение на безспорно най-популярната състезателна игра с автомобили в света. Малко по-късно, самият Hot Pursuit 2, уви, охлади леко ентусиазма ми. Играта беше по-скоро един приличен ъпргрейд към първото "горещо преследване", отколкото ново начало за поредицата. Все пак реших да оценя добрата воля на издателя гигант и да зачакам с надежда какво ще стане по-нататък.

Тъкмо с тези бодри и оптимистични мисли в главата ме завари и новината, че поредната NFS игра, която иначе трябваше да се появи в началото на 2004-та, всъщност ще е готова за... поредната Коледа! Сещате се, че градусът на ентусиазма, с който очаквах да пробвам Underground на E3, доста спадна. Тогава все още не знаех много за новата игра, разбира се. Първото нещо, което научих за нея бе, че в центъра на събитията са нелегалните градски надпревари с коли а-ла "Бързи и яростни". Пак ли? Кой ли напоследък не опита да се възползва от популярността на тоя, мен ако питате, доста плосък екшън?! И все пак Electronic Arts са си Electronic Arts. При тях винаги се действа мащабно, което в случая значи – с много пари. Игрите от каталога на EA далеч не винаги са най-вълнуващите и най-свежите, но задължително са най-лъскавите. Това всъщност далеч не е толкова лошо.

Такова беше и първото ми впечатление от Need for Speed: Underground – смъртоносна графика (нива над тази на Midnight Club II, да речем), безпроблемно управление и невероятно усещане за скорост! Оттук нататък започнаха да изникват, един по един, интригуващи детайли от геймплея. Преди всичко, една такава игра би загубила огромна част от очарованието си, ако автомобилите в нея не могат да бъдат "ъпгрейдвани". EA не бяха пропуснали този простичък факт. И така – всяко возило в Underground може постепенно да бъде превърнато в бензиново чудовище, каквото създателите на базовия модел не са виждали и в най-смелите си мечти. Между другото, "чарковете" за ъпргейд са съвсем истински, т.е.



съществуват и в реалния живот. Дори EA са откупили правата да ползват марките на техните производители. Аз лично не разбирам кажи-речи нищо от подобни екстри, но съм сигурен, че само при споменаването на някоя от тези марки, истинските маниаци ще пуснат лиги до пода.

С това обаче далеч не се изчерпват възможностите, които NFS: Underground предлага на ниво подобрения. Със заработените от състезанията пари ще можете да си купите и тонове "козметични" екстри за любимия автомобил – маски, прагове, брони, спойлери, фарове и Бог знае какво още. Да не говорим пък за това как можете да нашарите колата си във всички цветове на дъгата. Но почакайте малко – става още по-интересно! Колкото по-добре се справите с разкрасяването, толкова повече допълнителни покани за състезания ще получавате. С други думи – фасонът на вашия автомобил в Underground ще е почти толкова важен, колкото и ТТ данните му.

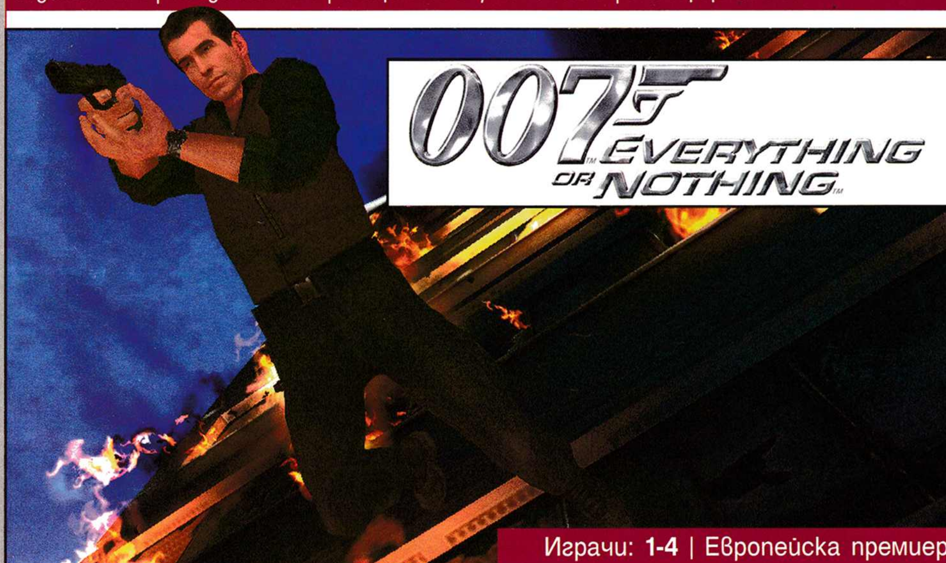
Сигурно вече се питате кои автомарки са предпочели EA този път. Противно на традицията в NFS да се карат предимно коли, които повечето от нас биха могли да видят само по автосписанията или по телевизията, моделите в Underground са на далеч по-"ежедневни" производители. Имената, които се споменават на този етап са – Honda, Mitsubishi, Toyota, Dodge, Ford и Nissan. Общо моделите в играта ще бъдат около 18, като между тях не липсват и по-апетитни ханки от сорта на Subaru WRX, Skyline GT-R, Ford Focus, Honda RSX и Mitsubishi Eclipse.

Колкото до пистите в NFS: Underground, те не са взети от конкретен град, както това бе направено в Midnight Club II. Вместо това Black Box, разработчиците на играта (да, същите, които направиха PS2 версията на Hot Pursuit 2), са решили да създадат свой собствен мегаполис като арена на нелегалните състезания. Това, според мен, е много по-доброто решение, защото то дава свободата да се направят далеч по-добри маршрути, неограничавани от забележителностите на един или друг град. Все пак това е игра, а не туристически гайд.

Ще завърша с уточнението, че във финалната версия би трябвало да има и доста ефектна (поне според EA) система за деформации в реално време. Уви, на E3 все още нямаше и следа от нея. Но само си представете за миг, че създателите на играта се справят все така добре и по този показател. Накратко – Underground се очертава като най-интригуващия аркаден рейсър за годината. Стискаме палци!

играчи: 1-2 (1-4 онлайн) | европейска премиера: 28 ноември 2003

издател: **EA** | създател: **EA** | жанр: **Action/Adventure** | платформа: **PS2**



Играчи: **1-4** | Европейска премиера: **21 ноември 2003**

Поредна година, поредна Джеймс Бонд игра. Това всъщност не е лоша новина, като се има предвид, че от издание на издание EA стават все по-добри в правенето на игри, посветени на най-прочутия шпионин на всички времена. Току-виж някой ден успели да направят нещо, достойно да се мери с шедьовъра на Rare за Nintendo 64 – Golden Eye. И все пак – има ли нещо по-специално в тазгодишното приключение на 007?

Магическото словосъчетание този път не е "абра-кадабра", а "3rd person". А-ха! Крайно време беше, защото любимият ми жанр са екшън-приключенията с гледна точка от трето лице. Колкото и голям почитател да съм на гореспоменатия Golden Eye, не мога да не отбележа, че гледната точка от първо лице орязва куп елементи от ключово значение за едно автентично Бонд изживяване. Като начало – промъкването. Каквото и да ми казвате, никога няма да се съглася, че подобен елемент може да бъде пълноценно вграден в геймплея на един шутър от първо лице. Може би най-добрият опит за нещо подобно може да се види в No One Lives Forever. Но дори и там изпълнението е доста куцо, поне в сравнение с недостижимия в това отношение Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Все още ни бих могъл да кажа как е изпипано промъкването в 007: Everything or Nothing, но самата мисъл за смяната на гледната точка ме изпълва с надежда. Като цяло, очевидци твърдят, че промъкването или "стелта", ако предпочитате, в Everything or Nothing остава по-скоро на втори план (за сметка на чистия екшън в играта).

Да продължим с предимствата на камерата от трето лице. На второ място – ръкопашните схватки. Туналките са абсолютно неуместни в един шутър от първо лице. Малкото опити да се направи нещо подобно са просто смехотворни. Вярно, Джеймс Бонд не е Брус Лий, но какво е един таен агент без някой друг екзотичен удар или техника от бойните изкуства?! И тъй, в Everything or Nothing добрият стар Бонд, Джеймс Бонд, ще може да рита задници на воля – нововъведение, само мисълта за което ме кара доволно да потривам ръце.

Предимство номер три: старите пушки от Бонд агитката могат да си приказват каквото щат за Шон Конъри, Роджър Мур или дори за Тимъти Далтън, но изборът на новото поколение е един и той се казва Пиърс Броснън. Вярно, и в Nightfire можехме да мернем тук и там виртуалното подобие на мистър Броснън по време на късите и не особено убедителни междинни анимации на играта. Но сега си представете, че следите през цялото време фигурата на мистър Бонд. Усещането е доста по-близко до това "да играеш Бонд филм на живо", не мислите ли? Между другото, Everything or Nothing е първата Бонд игра, в която репликите са озвучени на само от Пиърс Броснън, но и от всички останали звезди от поредния филм за Агент 007!

Разбира се, опитвайки да модифицират своята Бонд поредица, EA не са забравили и за нещата, които се бяха получили точно както трябва в предишните издания. Да, говоря именно за преследванията с коли. Този път превозните средства, които ще можете да управлявате са доста повече, като се споменават още мотоциклети, джипове и дори хеликоптер. Другата съставка, без която една Бонд игра просто не би изглеждала автентична, са безспорно прословутите Бонд "играчки". Все още не бих могъл да ви кажа кой знае какво за точния списък с джунджурии, изобретени от легендарния "Q", но те едва ли ще ни разочароват.

Не на последно място трябва да се спомене, че графиката на 007: Everything or Nothing (отново по думите на очевидци) изглежда наистина сокрушително. Не един и двама от щастливците твърдят, че им е било трудно да повярват, че PlayStation2 е способен на подобни графични чудеса. Въобще по всичко личи, че ни очаква може би най-обещаващата Бонд Коледа от години насам.

издател: **EA** | създател: **EA** | жанр: **First Person Shooter** | платформа: **PS2**

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Признавам си, не бях никак очарован от PlayStation2 премиерата на Medal of Honor: Frontline. Причината? Мога да ви отговоря с една единствена дума и тя е "управление". Каква полза от невероятната атмосфера на играта, от убийствения звук и, разбира се, от страхотната графика, когато през по-голямата част от времето се чувстваш като ветеран от войната с тежка форма на парализа, хвърлен безмилостно в разгара на битката? Но след двете феноменални, без преувеличение, PSOne издания на Medal of Honor (не сте забравили, че поредицата дебютира именно в този формат, нали?) почитателите на въпросния шутър така бяха зажаднели за нова конзолна МоН игра, че дори гърбавото управление не успя да ги разочарова. И така – Medal of Honor: Frontline се превърна в истински хит за PlayStation2. Което пък отвори широко вратите за ново заглавие от поредицата, специално за този формат.

Първоначално това трябваше да бъде летателният симулатор (?!!) Medal of Honor: Fighter Command, проект, който EA (слава Богу) прекратиха. И ето, че в началото на годината, след кратко затишие, беше обявена Medal of Honor: Rising Sun – игра, която отново ще ни пренесе на фронтовата линия, но този път далеч на изток, в сърцето на Азия. Според мен този плацдарм на Втората световна война е още по-интригуващ, тъй като за него се знае значително по-малко.

Следвайки вече проверената формула на поредицата, авторите на играта са подбрали легендарни епизоди от сблъсъка на американската армия с японския империализъм. Rising Sun стартира с бомбардировката на Пърл Харбър през 1941-ва година. Този път главен герой е ефрейторът от морската пехота Джоузеф Грифин, който служи на борда на американския самолетоносач "Калифорния" – една от мишените на изненадващата атака на японците.

Оттук нататък събитията в играта ще ни пренесат в легендарни точки от конфликта като Гуадалканал, река Куай и Хендерсън Фийлд. Особено интригуваща обещава да е мисията в Сингапур, където ефрейтор Грифин и неговите съекипници ще трябва да открият товар със злато, откраднато от японците. Играта ще бъде разделена на десет мащабни мисии, разхвърлени в пет различни части на Азия. По традиция по-голямата част от действието ще се развива на открито, а от EA обещават невероятно убедителна джунгла, водни повърхности и метеорологични ефекти.



В повечето интервюта с хора от екипа на Rising Sun се набляга и на значително подобрения изкуствен интелект на играта. Този път не става въпрос просто за начина, по който се държат вашите противници на бойното поле. По всичко личи, че хората от Лос Анджелиското студио на EA са се постарали да направят далеч по-убедително "общуването" с братята по оръжие на главния герой. Всеки от съекипниците на Грифин ще има свой собствен характер и история и ще реагира по различен начин на събитията в играта. Самият Грифин също ще се развива с течение на времето. Уви, едва след излизането на пълната версия на играта ще можем да разберем доколко във всичко това има нещо реално и до каква степен става въпрос за общи приказки.

Интересно нововъведение в поредицата ще бъде превръщащият се напоследък в стандарт за шутърите от първо лице кооперативен режим, в който ще можете заедно със свой приятел да преминете през сингъл плейър нивата на Rising Sun. За любителите на "чистия" мултиплейър е предвиден "split screen" за до четири участника в рамките на десет специално създадени за целта нива.

Какво друго да кажа? Ако и две трети от обещанията на EA се окажат реалност, Rising Sun би трябвало спокойно да се впише в мотото на поредицата – "В тази игра ти не си геймър, а доброволец".

играчи: **1-4** | европейска премиера: **17 ноември 2003**



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Чийтове в сингълплейър:
whosyourdaddy – неуязвимост и убиване на противниковите единици с един удар
iseedeadpeople – открива цялата карта
allyourbasearebelongtous – моментална победа
somebodysetusupthebomb – моментална загуба
strengthandhonor – продължаваме да играете, след като сте загубили мисията в кампанията
itvexesme – деактивира условията за победа
keysersoze <number> – започваме с 500 злато
leafittome <number> – започваме с 500 дърво
greedisgood <number> – започваме с 500 злато и дърво
warpten – бърз строеж на сградите
iocainepowder – бърза смърт
pointbreak – увеличава ви лимита, без да строите сгради
whoisjohngalt – бързо откриване на технологии и ъпгрейди
sharpandshiny – дава ви всички ъпгрейди
synergy – изключва технологичното дърво
riseandshine – променя времето в сутрин
lightsout – променя времето във вечер
daylightsavings <час> – променя времето в ден
thereisnospoon – неограничена мана
motherland <раса> <ниво> – избор на ниво
ihavethepower – вашите и съюзническите герои се повишават на 10-то ниво

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Натиснете тилда [˜] по време на игра, за да активираме конзолния прозорец. Напишете в него "DebugMode 1" (внимавайте за малките и големите букви). След това натиснете отново [˜] и клавиша [Tab], за да отворите списък с дебъгващите команди. Натискайки отново [Tab], ще може да се движите между командите. Въведете някой от долните кодове. Ако сте го направили правилно, след въвеждането ще се появи надпис "Success". Съобщението "Entered Target Mode" означава, че трябва да сте избрали персонаж, за да проработи чийта.

dm_god – God Mode
dm_heal # – дава ви количеството # здраве
dm_givegold # – дава ви количеството # златни монети
GetLevel # – дава ви количеството # допълнителни нива
GiveXP # – дава ви количеството # опит
dm_mylittlepony – качваме се на кон
dm_cowsfromhell – летящи крави-убийци
ModSaveFort – променя fortitude save modifier-а на персонажа
ModSaveReflex – променя reflex save modifier-а на персонажа
ModSaveWill – променя will save modifier-а на персонажа
ModSpellResistance # – променя spell resistance modifier-а на # на персонажа
SetAppearance # – променя расата на персонажа ви на #
SetAttackBase # – променя base attack-а на персонажа ви
SetCON # – променя Constitution на #
SetWIS # – променя Wisdom на #
SetINT # – променя Intelligence на #
SetSTR # – променя Strength на #
SetCHA # – променя Charisma на #
SetDEX # – променя Dexterity на #
GiveXP # – променя Experience на #
SetAge # – променя Age на #

Забележка: ако използвате чийт на вашия персонаж, трябва да заредите "nwnplayer.ini" файла (който се намира в основната директория на играта) и да промените следните линии, за да може да продължите играта си:
Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player Item Level Restrictions=0

DISCIPLES II: SERVANTS OF THE DARK (GALEAN'S RETURN)

Натиснете [Enter] по време на игра и въведете някой от следните кодове. След това отново натиснете [Enter], за да ги активираме.

moneyfornothing – маната и златото стават 9999
borntorun – връща точките за движение на героя
help! – лекува всички единици, включително и героя
wearethechampions – минаваме мисията успешно
loser – загуба на мисията
herecomesthesun – открива цялата карта
paintitblack – скрива картата
anotherbrickinthewall – позволява ви да застроите сградите в столицата си отново (за комбинация на войски)
givepeaceachance – мир с всички нации
badtothebone – обявяваме война на всички нации
cometogether – неутралитет към всички нации
jump – всички членове на групата ви стават на една точка опит до качване на следващото ниво
stairwaytoheaven – всички членове на групата качват ниво
lifeisacarnival – съживява мъртвите единици
allalongthewatchtower – разбираме какви единици има както в градовете на врага, така и с неговите генерали
invisibletouch – компютърът не ви забелязва
letsdothetimewarpagain – напредваме с един ден (полезно, ако искаме да построим повече сгради за един ход)



WarCraft III The Frozen Throne Strategy Guide

Искате ли да станете по-вещи в занаята?

Въведение

Писането на strategy гайд за която и да е от игрите на Blizzard е особено трудно начинание. Причината е проста – всеотдадеността на компанията да създава все нови и нови пачове, които малко по малко променят играта из основи. Следователно след два-три месеца всеки гайд става почти безполезен и безкрайно остарял. И именно поради този факт съм се постарал да направя статията възможно най-актуална. Да я накарам да се влияе колкото се може по-малко от множеството пачове, които неименуемо ще засипят експанжъна на WarCraft III оттук нататък (прочее тя се основава на кръпка v1.12). Макар и това да е доста трудно начинание. В този гайд ще откриете детайли за новите герои и допълнителните единици, ще научите някой и друг трик и полезен съвет и ще разберете за едни от най-интересните тайни, които The Frozen Throne крие в себе си. Но няма да видите каквито и да било изтъркани стратегии, сервирани наготово. Именно те трябва да са отражение на вашия индивидуален стил на игра, който би следвало да изградите въз основа на своя опит. Е, естествено не без помощта и на този гайд.

Част I: Новите герои

Warden

Статистики:
Първична характеристика – способност
Сила – 18
Интелигентност – 15
Способност – 20
Скорост – бърза
Атакува – само земни единици
Принадлежи към: нощните елфи
Горещ клавиш за създаване – W
Магии:
Fan of Knives – изстрелва огромно количество ножове и наранява множество врагове около себе си.

Blink – телепортира се на кратки разстояния. Това умение може да спаси Warden-а от Ensnare и Entangling Roots, но не и от магически заклинания.

Shadow Strike – изстрелва отровна кама, която прави голям начален демидж и в последствие (за определен период от време) продължава да взима кръв от целта. Това умение може да се използва и срещу летящи единици.

Ultimate: Vengeance – създава мощен юнит, който вдига малки и ненаранени духчета от труповете на загиналите приятелски единици.

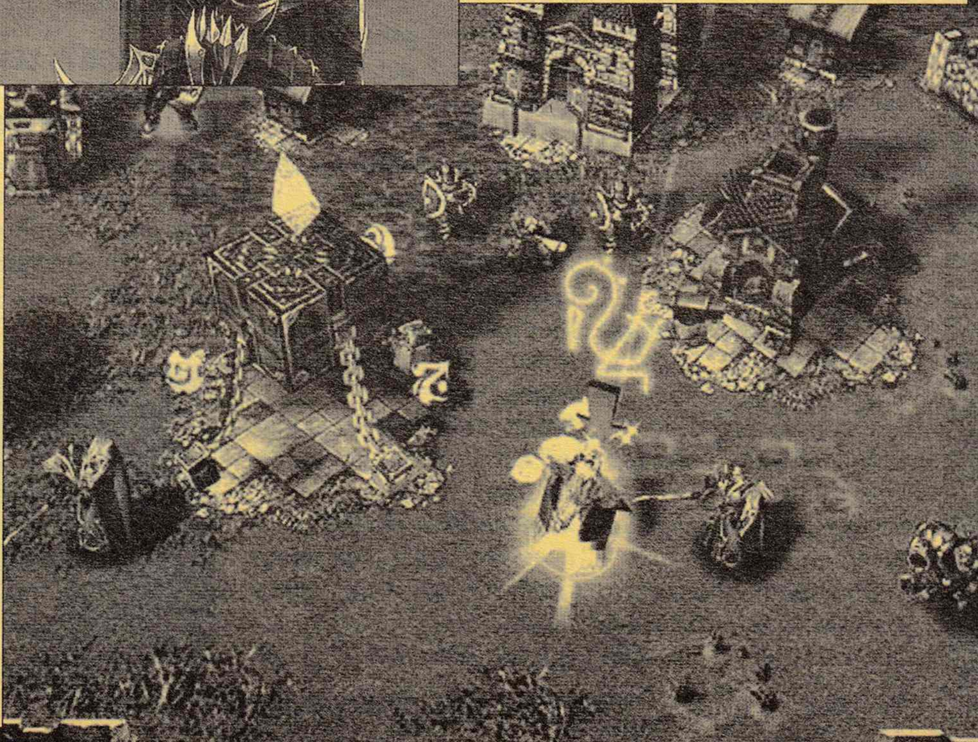
Заключение: Warden е идеален убиец на герои и единици въобще. С помощта на Blink и Shadow Strike може да се прокрадва до целта, да я отравя (и забавя) и отново да бяга.



В самото начало на играта Warden е слаба (поради тази причина е хубаво да има по един-два лекуващи елексира в себе си), но в момента, когато изучи някои от нападателните си умения на по-високо ниво и овладее телепортацията, се превръща в същински сериен килър. Комбинацията от Blink и Fan of Knives пък трепе вражески работници на поразия. Имайте предвид, че тя притежава способността да се крие в сенките, което, в комплект с нейните умения, я прави идеалния стелт герой.

Blood Mage

Статистики:
Първична характеристика – интелигентност
Сила – 18
Интелигентност – 19
Способност – 14
Скорост – бърза
Атакува – и земни, и летящи единици
Принадлежи към: хората
Горещ клавиш за създаване – B
Магии:
Flame Strike – изстрелва гигантска колона от огън, която наранява



земните единици за определен период от време. Може да отстранява и дърветa.

Banish – превръща която и да е единица в ефирна. В тази си форма тя е по-бавна, не може да атакува, но има възможност да прави заклинания. Освен това тя може да бъде наранявана единствено от магии (но търпи над 50 процента демидж повече в сравнение със стандартната си форма).

Siphon Mana – смуче вражеската мана и я дава на героя.

Ultimate: Phoenix – привиква гигантски феникс, който е имунизиран към магии и има резистентна кожа. Той обаче е обвит в пламъци и наранява както единиците наоколо, така и самия себе си. В резултат на това умира твърде бързо. След смъртта си образува яйце, което, ако не бъде унищожено навреме, се превръща в нов феникс.

Заключение: страхотен боен маг. Flame Strike е мощна магия, която обаче се бави няколко секунди, преди да се задейства. Тя наранява и приятелските единици, но затова пък не може да бъде прекъсвана. С помощта на Banish този кървав елф лесно може да ликвидира всеки герой – първо го превръща в ефирен и след това го атакува с магия. Или пък да предпази своя по-силна единица от преждевременна смърт. Неговият феникс е доста по-мощен в сравнение с бета версията на играта и макар да живее твърде кратко, е полезна и силна единица.

Crypt Lord

Статистики:
Първична характеристика – сила
Сила – 26
Интелигентност – 14
Способност – 14
Скорост – средна
Атакува – само земни единици
Принадлежи към: немъртвите
Горещ клавиш за създаване – C

Магии:

Impale – изстрелва шипове, които нараняват и зашеметяват врага, запокитвайки го във въздуха.

Spiked Carapace – пасивно умение, което увеличава бронята му и връща процент от демиджа на меле единиците, които го атакуват.

Carrion Beetles – работи на autocast и създава за постоянно до пет малки бръмбарчета, които атакуват врага и могат да бъдат контролирани. Те стават и за скаути и са изключително полезни при началното убиване на неутрални единици.

Ultimate: Locust Swarm – създава рояк от скакалци, които се движат заедно с героя и атакуват вражеските единици, възстановявайки по този начин кръвта на самия Crypt Lord.

Заключение: изключително силен герой – такъв, какъвто немъртвите винаги е трябвало да имат. На пръв поглед уменията му изглеждат малко тъпички. Но, комбинирани по правилния начин със способностите на останалите герои (и най-вече с Death Knight-а), Crypt Lord-ът се превръща в същинско бижу и неразделна част от предните линии на всяка армия, която се готви за масова атака.

Shadow Hunter

Статистики:
Първична характеристика – способност
Сила – 15
Интелигентност – 17
Способност – 20
Скорост – бърза
Принадлежи към: орките
Атакува – и земни, и летящи единици
Горещ клавиш за създаване – H

Магии:

Healing Wave – вълна от енергия, която лекува приятелските единици, прескачайки от една на друга (подобно на chain lighting-а на Far Seer-а).

Hex – превръща която и да е вражеска единица (включително и герои) в някакво малко и беззащитно животинче. В тази си форма единицата не може да използва своите специални умения.

Serpent Ward – поставя неподвижен змийски капан, който е имунизиран срещу магии и атакува както земни, така и летящи вражески единици. Не пренебрегвайте тази магия – тя изисква малко мана и за кратък период от време може да направите няколко доста смъртоносни клопки.

Ultimate: Big Bad Voodoo – всички единици около героя (с изключение на самия него) стават неранимии за каквато и да било атака. Когато използвате тази магия, гледайте героят ви да е напълно обграден от своите единици или да има един-два лекуващи елексира в себе си.

Заключение: този герой е така желаният лечител за орките в началния стадий на играта. Той е добър в обезвреждането на герои и всякакви единици въобще и страхотен пич в поддържането на жизнените функции на вашата армия.

Част II: Допълнителните единици

Нощни елфи

1. **Mountain Giant** – огромен и средно подвижен level 6 гигант, кой-

то след ъпгрейд заздравява кожата си и по този начин става на практика ненараним от по-слабите юнити. Той атакува единствено земни единици, има нормална атака (благодарение на умението **War Club** тя става и обсадна) и средна броня. Поема изключително много демидж и чрез способността си **Taunt** привлича врага към себе си, като по този начин предпазва по-беззащитните единици на нощните елфи. Две до три бройки от него биха свършили изключително полезна работа за вашата армия.

2. **Faerie Dragon** – това е малка, бърза и летяща level 3 единица, която е имунизирана към магии и е отличен анти-магьосник. Тя има пронизващ тип атака и лека броня. Може да напада както земни, така и летящи единици. Този дракон е изключително слаб, но неговото умение **Phase Shift** (работи на autocast) компенсира въпросния недостатък. То се активира всеки път, когато единицата започва да поема демидж, давайки на Faerie Dragon форма, в която той не може да атакува, да се движи, да прави магии или да бъде нападан по какъвто и да било начин.

Хора

1. **Spellbreaker** – воин level 2, който освен че е вещ в битките, е и добър анти-магьосник. Той има нормална атака и средна броня. Имунизиран е срещу магии и по този начин той става отлична примамка за заклинания като **Blizzard** и **Flame Strike**. С всеки свой замах унищожава по малко от вражеската мана. Атакува както въздушни, така и земни единици. Може да поеме контрола над привиканите (summoned) вражески единици. Но причината, поради която го определям като може би най-якаята единица от всички нови въобще, е умението му **Spell Steal**. То работи на autocast и чрез него воинът краде положителните вражески заклинания и ги лепва и на околните приятелски единици. Също така взима отрицателните магии, направени върху вашата войска, и ги мята обратно на врага.

2. **Dragonhawk Rider** – бърза летяща level 3 единица, която може да атакува както земни така и въздушни цели. Има пронизващ тип атака и лека броня. Чрез умението си **Aerial Shackles** може да наранява и приковава на едно място за кратък период от време вражеските летящи единици. А чрез **Cloud** обезврежда всички сгради с range атака. Като цяло **Dragonhawk Rider**-ът е страхотна придобивка. Той се облагодетелства от ъпгрейда на рицарите и грифоните (**Animal War**), който увеличава кръвта с 150 жизнени точки.

Немъртви

1. **Obsidian Statue** – поддържащ механичен level 2 юнит, който има формата на статуя. Неговият тип атака е магическа, а бронята му – тежка. Атакува и земни, и летящи единици. Най-голямото му качество е, че може да възстановява на autocast както кръвта, така и маната на приятелските юнити наоколо.

2. **Destroyer** – След ъпгрейд Obsidian Statue може да се превърне в **Destroyer** – мощен летящ level 5 анти-магьосник, имунизиран срещу заклинания и създаден така, че да отстранява от битка максимално ефективно вражески магьосници. Неговият тип атака е магическа, а бронята му – лека. Може да атакува както земни, така и въздушни единици. Притежава уменията **Absorb Mana**, чрез което изсмуква цялата мана на дадена единица и я прехвърля на себе си, **Devour Magic** – поглъща всички положителни и отрицателни магии от единиците в дадена област и наранява привиканите юнити и Orb of Annihilation (работи на autocast). Последното увеличава атаката на Destroyer-а с 20 и добавя splash демидж – може да се включва и изключва, когато пожелаете.

Орки

1. **Troll Batrider** – Дребна летяща level 4 единица с обсаден тип атака и лека броня. Тя е бързоподвижна и не може да напада въздушни юнити (освен чрез умението **Unstable Concoction**, благодарение на което Troll Batraider-ът се самовзривява и нанася огромен демидж на всички летящи единици около себе си). Като цяло, предназначението на тази нова единица на орките е да унищожава вражеските сгради. Чрез своето пасивно умение, наречено **Liquid Fire**, тя подпалва и наранява постройките. През това време те не могат да бъдат поправяни. Като подобава на всеки трол, и тази единица се възползва от ъпгрейда **Troll Regeneration**.

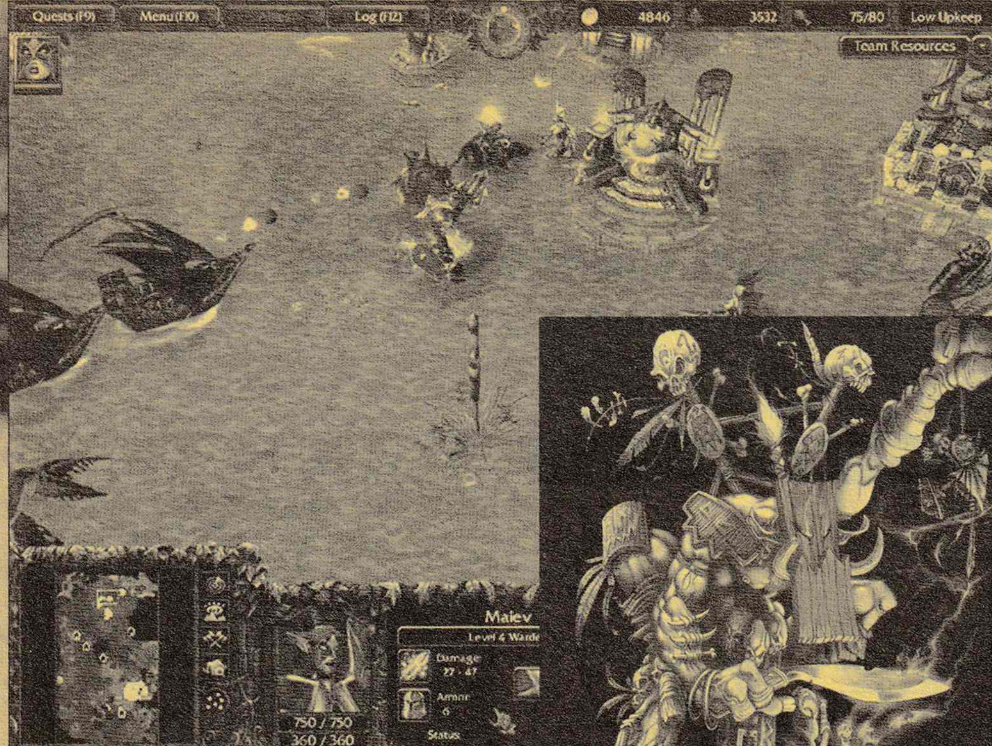
2. **Spirit Walker** – Мощен level 2 таурън магьосник. Той се движи със средна скорост, не носи броня, а типът атака, която нанася, е магическа. Напада както земни, така и въздушни единици. Може да приема ефирна форма (чийто ефект е същият като умението **Banish**) и да съживява своите таурън-събратя (без героите) с напълно възстановена кръв. Освен това той върши перфектна работа в битките благодарение на умението си **Spirit Link**. С негова помощ Spirit Walker-ът създава духовна връзка между четири приятелски единици. Те си разпределят по равно демиджа, които поемат и съответно – живеят по-дълго. И на последно място – чрез умението **Disenchant** той премахва всички положителни и отрицателни магии, които имат ефект в дадената област.

Част III: Неутралните герои

Неутралните герои в света на WarCraft III са една прекрасна придобивка. Всеки, който се чувства ограничен по един ли друг начин с героите на своята любима раса, може съвсем спокойно да се ориентира към някой от общо петте на брой неутрални. Те правят геймплея на тази реалновремева стратегия още по-задълбочен и интересен. За съжаление ще трябва да пропусна подробното разглеждане на неутралните герои, тъй като мястото, с което разполагам за този strategy гайд, е твърде малко. Но ще ви кажа само едно – експериментирайте с всеки един от тях! Има защо, вервайте ми!

Част IV: За дребните подобрения

Не забравяйте, че и четирите ра-





си са претърпели всякакви дребни козметични промени и подобрения – имате на разположение още ъпгрейди, някои от единиците са пребалансирани, добавени са специални магазини и прочие. Така че постарайте се да се възползвате максимално и от тях. Много от играчите, които познавам (включително и аз самият), не обръщат кой знае колко внимание на новите единици и герои, а се концентрират именно върху тези дребни козметични промени и подобрения. До голяма степен в тях е и хлябът и ножът. В тях се крие ключът към много от победите, които ви очакват в славния Battle.net.

Част V: Трикове и полезни съвети

– Използвайте опцията Call to Arms (при хората) и пратете един от превърналите се в militia селяни да изследва терена. Така той е по-бърз и макар и за кратко ще може да разкрие значителна част от картата, преди отново да се върне в първоначалната си форма на работник.

– Не забравяйте, че вече имате възможност да виждате относителната сила и точното местоположение на крийповете из картата

– Имайте предвид, че не е задължително героят да бъде с вашата армия, за да трупа опит, докато тя трепе неутрални единици, например. Където и да е (било то тормозейки вражеската база или купувайки предмети из даден магазин) той отново ще качва експириънс.

– Не забравяйте, че след ъпгрейд определени земни единици и на четирите раси получават инвентар, в който имате възможност да кътате за черни дни предметите, които вашите герои не могат да носят поради препълване.

– Теренът е от ключово значение за изхода от дадено сражение – ако вашите единици са на по-високо място в сравнение с тези на противника, те получават бонус в своята атака и защита.

Част VI: Тайни в кампаниите

Със сигурност изброените по-горе тайни не изчерпват темата. Кампаниите на The Frozen Throne са тъпкани с всякакви забавни и скрити неща, които очакват играчи с изследователски наклонности. Като за начало може да хвърлите едно око на следните "великденски яйца", които по мое мнение, са едни от най-интересните:

Бонус мисията с кулите – The Crossing

За да може да я отворите, ще трябва да откриете трите плочки (всяка от които има по една овца) в третото ниво на кампанията с хората (The Dungeons of Dalaran) и да ги активирате в правилната им последователност. Те се намират в най-долната централна част на картата. Всяка от овците издава различни звукосъчетания. Вие ще трябва да ги натиснете по следния начин: Bah, Ram, Ewe (нещо, което изричаха добрите стари овци от WarCraft II след продължително кикане върху тях). Веднага щом приключите нивото, ще бъдете пренесени автоматично на бонус мисията с кулите. Имайте предвид, че ако я преминете успешно, в следващото ниво ще може да играете с неутралния герой Pandaren Brewmaster.

Гигантският пингвин

Това същество се намира в четвъртата мисия с немъртвите – The Return to Northrend. То е ситуирано в най-лявата част на острова, на който започвате да играете. За стигнете до него, ще трябва да избиете племето от неутрални единици (Tuskarr), което го охранява. Гигантският пингвин е скрит точно зад една от техните къщурки. Когато най-накрая го намерите, имате две възможности. Или да започнете да щракате продължително върху него, докато не експлодира, или просто да го направите на пихтия със своите немъртви служители. И двата случая от неговия труп ще изпадне Ring of Superiority, който качва с един показател силата, способността и интелигентността на героя, който го носи.

Препратка към Diablo II

В последната мисия на кампанията с хората (Lord of Outland) ще откриете крака на Wirt и ще имате уникалната възможност да се срещнете с добрия стар Касапин от Diablo. Последният се намира в североизточната част на картата (спрямо вашата стартова позиция). Не изглежда по същия начин, но поне ще ви посрещне с класическата реплика: "А-а-а, прясно месо!"

Малкото досадно момченце на име Тими

То се намира на първата мисия от кампанията на немъртвите (King Arthas) и скита из горите в северозападната част на картата. Пътят до него е прикрит от много дървета, през които уж не може да се мине. Всъщност те образуват тесен коридор, през който Артас преспокойно има възможност да се шмугне още в самото начало на мисията (стига да унищожи базата с Archmage-а в горния ляв ъгъл на картата). Ако откриете Тими, той ще ви продаде два броя Ice Shards, които впоследствие ще ви свършат изключително полезна работа.

Заключение

Дали замисълът ми за strategy гайд е успял? Надявам се, че да. Но все пак крайното мнение принадлежи на вас – читателите. Надявам се, че тази статия ви е била полезна толкова, колкото на мен ми бе приятно, докато я пишех. За момента това бе всичко от мен. Успех във военния занаят!

Владимир Тодоров

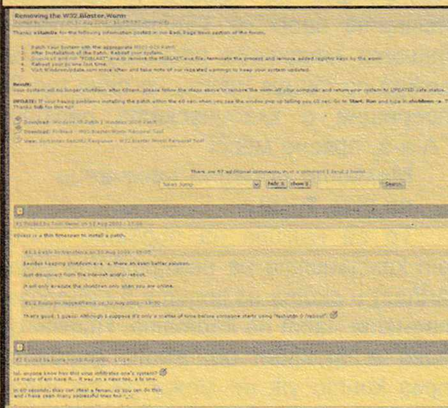
MIXED NEWS

ПРОБЛЕМИ

Нов червей – още по-гаден

Този месец из Интернет пълзна червей, наречен "LovesanA". Той не се предава по пощата, а директно по мрежата, и е изключително опасен за dial-up юзерите. Инфектира само потребители на WInXP, които нямат последната кръпка за сигурност. След като заразява компютъра ви, при опит да стартирате някое приложение, системен прозорец ви уведомява следното: имате 60 секунди да запазите всичките си документи, тъй като след това PC-то ви ще бъде рестартирано. Ако случайно сте попаднали на този "приятел", най-лесно може да се отървете от него чрез описания тук метод: www.neowin.net/comments.php?category=main&id=13315.

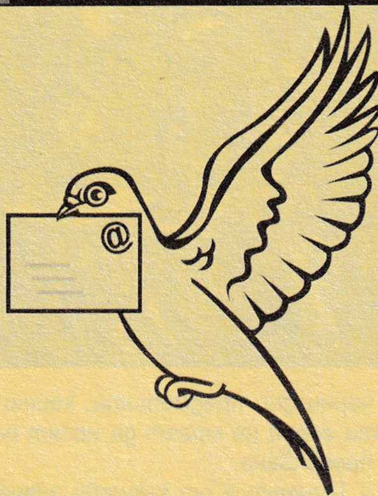
Междувременно се появи и модифицирана версия на "LovesanA", наречена "Blaster". В нея няма много изменени неща, освен инфектирания файл, който вече се казва TEEKIDS.EXE (вместо MSBLAST.EXE). Променен е и системният надпис. Сега той съдържа приятни послания по адрес на Microsoft и антивирусните компании.

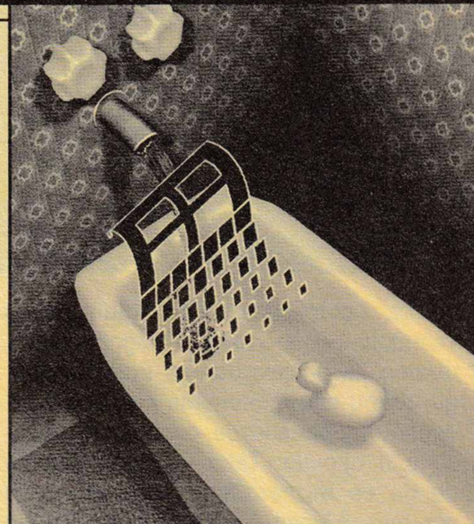


Бъг трие диска

В новата версия на популярната програма за копиране на дискове - Nero 6 има адски сериозен бъг. Той води до затриване на целия твърд диск. Това по-скоро е нещо, което Ahead са забравили да направят в софтуера си. За какво става въпрос? Когато поискаме да делнете файлове от основната си директория, програмата просто изтрива всичко. Последното става, ако по невнимание отговорите на подвеждащия въпрос "Destination folder is not empty, do you wish to clear it?" с "Yes". Тогава цялата ви информация ще отиде на кино.

ОТ И ЗА MICRO$OFT





Мейлите отскоро с гълъб

Microsoft обявиха, че ще спрат развитието на техния мейл клиент Outlook Express. Уважителни причини не са съобщени. Това най-вероятно се случва, тъй като гигантът планира да се съсредоточи върху своите он-лайн пощенски услуги – Hotmail и MSN, както и върху по-напредналата версия Microsoft Outlook (която идва в комплект с Office пакета).

Нова буква в DirectX 9

На www.microsoft.com или през autoupdate-a на Windows може да изтеглите последната версия DirectX 9b. В нея новото е не само буквата отзад, а и корекциите, свързани главно с малко по-екзотични устройства. Освен това подобрява съвместимостта с настоящите такива. За да не се налага да бродите из сайта на Microsoft, ето няколко линка от български сайтове:

http://free.techno-link.com/kiretox/software/DirectX9b.rar

ftp://ftp.headoff.com/Incoming/DirectX9b.rar

И все пак, за да сте сто процента сигурен, че имате финалната версия, а не някоя бета, проверете какво сте дръпнали преди install.

Освежаваща баня за XP

Tweak3D пуснаха ръководство, което обяснява как може да освежите поостарялата си операционна система Windows XP. Както и сами знаете, преинсталирането ѝ отнема адски много време. Затова едно опресняване винаги е добре дошло. На www.tweak3d.net/tweak/xpresources/ имате възможност да прочетете цялото полезно ръководство!

Ако пък едва наскоро сте решили да минете на най-новата версия на Windows, ви препоръчвам да хвърлите едно око на следния наръчник за повишаване качеството на работата с WinXP – www.pcmag.com/article2/0,4149,887976,00.asp

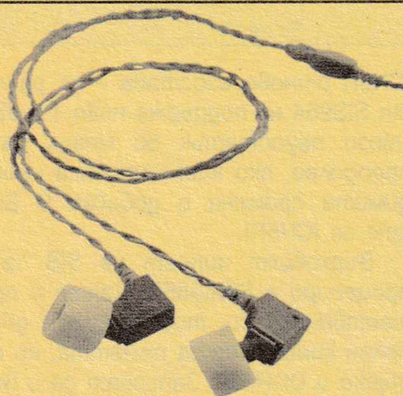


АКСЕСОАРИ ЗА ГРАДА

orange™

Orange раница

Предполагам, че много от вас притежават раници с джобове за GSM-и. Е, вече наистина ще имате причина да ги ползвате с новото устройство, което Orange са изобретили. Оказа се, че до Коледа те ще покажат най-новото си творение, наречено WearaPhone. То се разработва от Clothing+ и Orange-Imagineering и представлява раница с една презрамка, която служи като пълнофункционално handsfree. Нужно е само да си сложите телефона в джоба на WearaPhone и вече ще може да говорите без да ползвате ръцете си. С микрофона, интегриран в раницата, ще имате възможност както да приемате обаждания, така и да набирате номера.



Звукоизолиращи слушалки

Известната фирма за микрофони Shure пък наскоро обяви, че разработва слушалки, които изолират перфектно околния шум. Оказа се обаче, че те се справят без проблеми със звук до 10-15Db, а при специална поръчка страничните слухови дразнения могат да се редуцират и до 20Db. Тази функция е идеална за работници на шумни места като летища, самолети, влакове, строежи и т.н. Те могат да слушат музика на спокойствие, без да чуват околните трясъци и викове. Освен това тези слушалки са перфектни и за големите градове, където дандания е пълна.

ВСЕ НОВ И ПО-НОВ

Нов 3D Studio Max наесен

За всеки, който се занимава сериозно с 3D моделиране и анимация, новината за 3D Studio Max 6 със сигурност ще бъде радостна. Този месец на изложението SIGGRAPH в Сан Диего, Калифорния шестата част на професионалната аниматорска програма бе официално обявена. Тя трябва да се появи на пазара през идната есен, а повече подробности за нея очаквайте съвсем скоро.



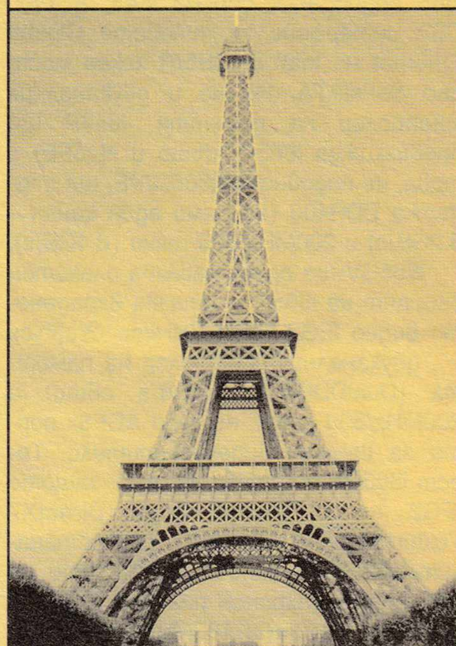
Корида от Macromedia

Изникнаха и детайли около задаващата се нова програма от Macromedia. Тя ще носи името Macromedia Flash (което ще завършва или на 2004, или на MX2 – както Macromedia Flash 2004, вместо Macromedia Flash 7). По време на бета теста кодовото име на DreamWeaver било Rockford. Flash ще бъде разделен на две версии. Matador ще се ползва за уеб дизайн, интерактивни приложения и мултимедия. Тя ще може да работи с много и различни файлове (аудио, видео, bitmap, вектори, текст и данни). Toreador ще бъде за напреднали уеб дизайнери и създатели на приложения. В нея ще има всичко, което присъства в Matador (както и няколко нови неща). Външното скриптиране, базите данни, както и многото сериозни опции и настройки правят Matador идеалния избор за сериозните дизайнери. В него има средство за боравене с проекти за оптимизиране на работни площи (предназначено е за разработчици и дизайнери).

WIERD STUFF

Французи бранят словото си

Френското правителство забрани употребата на думата "e-mail" в официални документи. На нейно място ще се ползва "courriel". Това решение е взето от министерството на културата с цел запазване на френската идентичност и предпазване от навлизане на паразитни английски заемки и чуждици. Държавните служби отдавна ползвали термина "courrier electronique" (електронна поща) вместо e-mail. А сега внесената със закона дума "Courriel" е смесица между двете. Добре правят хората, че си пазят езика.



Геймър-пожарникар

Завъртя се и сърцераздирателна история за среднощен геймър, който благодарение на пристрастеността си към игрите, успял да спаси семейството си от пожар. 24-ригодишният Ричард Менахо циклел с онлайн играта The Dark Age of Camelot в продължение на повече от четири часа, когато усетил пушека. Производителите на това MMORPG (Mystic Entertainment) изпратили на Менахо, като израз на съпричастност към трагедията, рекламни тениски и шапки. Историята (колкото и банална), сама по себе си е и интересна като прецедент, тъй като повечето случки със зарибени геймъри не завършват с щастлив край.

Магистрали на 200 MHz

част 3

Още DDR400 платформи за Pentium 4



Слухове за Intel i848P, i865GV

Заради огромния интерес към i845PE дъната с неофициална overclock поддръжка на 200MHz/800 шина, Intel смятат да предложат официално едноканално (като i845) решение – i848P. Чипсетът ще запази почти всички от характерните за серията i865 подобрения спрямо i845: AGP8x, CSA интерфейс за чиповете Gigabit Ethernet на Intel и ICH5/R южен мост със SerialATA. Но не и двуканалния контролер на паметта. i848P ще превъзхожда i865P (също и i845PE) с това, че подобно на i865G/PE, ще поддържа DDR400 (но само един канал – 3.2GB/s) и 200MHz/800 шина (6.4GB/s).

i865GV ще представлява олекотен вариант на i865G – запазва вграденото видео IEG2 "Intel Extreme Graphics 2", двуканалния контролер на паметта (DualDDR400, 6.4GB/s общо) и 200MHz/800 шина, но губи AGP8x порта за външни видеоускорители. Тоест i865GV не става за игри, защото IEG2 не поддържа дори DirectX7 Texture&Lighting. Както и при останалите i865/875 чипсетове, когато се използва асинхронен режим с DDR333 (166MHz) памет и 133MHz/533 процесорна шина, паметта се тактува на 160MHz (DDR320). Най-вероятно по този начин Intel постига по-добра стабилност при асинхронния режим, но така или иначе, шестте мегахерца няма да имат голямо отражение върху производителността.

Intel i850E, E7205

Все още се намират дънни платки с i850E (двуканална Rambus памет PC1066; общо 4.2GB/s) HyperThreading технологията се поддържа, но се съпротвят само 100MHz/400 и 133 MHz/533 шини. За разлика от i845PE, дъната при i850E няма да могат да се overclock-ват толкова лесно до 200 MHz/800, най-вече защото при i850 паметта работи само в синхронен режим, а Rambus модулите рядко достигат скорости над PC1333 (т.е. 166MHz/667 шина).

Масовите дънни платки с E7205 се появиха за кратко преди дебюта на i875/865. E7205 е чипсет, предвиден за работни станции. Съответно и цената му е по-висока от нормалното. Той е и първият двуканален чипсет на Intel, работещ с DDR памет. Поддържа HyperThreading, но официално максималните скорости на процесорната шина и на паметта са 133MHz – DualDDR266 и FSB533 (синхронен режим). Няма 200MHz/800 шина, но (за разлика от i850) е възможно overclock-ването, ако дъното е подходящо.

SiS648FX, SiS661FX, SiS655FX

Първият чипсет на SiS за P4, който поддържа 200MHz/800 шина. Както и при SiS648 са запазени DDR400, HyperThreading и AGP8x. Контролерът на паметта е едноканален и затова SiS648FX се явява конкурент на Intel в ниския клас. Т.е. на необявения все още i848P и на overclock-натите i845PE дъна.

Предимствата на SiS са две – ниската цена и по-добрият южен мост. ICH4 (при i845PE) въобще не може да се мери с новия SiS964, а ICH5/R (i865/875) също остава по-назад. И SiS964 и ICH5 поддържат осем USB2.0 и два SATA150 портове, но връзката между ICH5/R и северните мостове на Intel е само 266MB/s, което е твърде недостатъчно. SiS964 използва адекватна 1GB/s връзка. По отношение на RAID поддръжката ICH5R отново изостава – за разлика от SiS964 не поддържа ниво 1 и JBOD (този недостатък би могъл да се преодолее, ако Intel направят необходимите промени и добавки в BIOS-ите за ICH5R).

Върховият чипсет на SiS за P4 процесори е SiS655FX. Както и предшественика си, той предлага двуканелен контролер за паметта, но поддържа и DDR400. Запазват се и всички нововъведения на SiS648FX, включително южният мост SiS964. Все още не се предлагат дъни платки със SiS655FX, но това не е учудващо, имайки предвид ограниченото разпространение и на SiS655 (за SiS е трудно да се отърсят от имиджа си на производител на евтини чипсетове и да се наложат във високия клас).

SiS661FX представлява SiS648FX с вграден модифициран SiS315 графичен ускорител. Запазва се и поддръжката на външни AGP8x платки. DirectX7 се съпротва изцяло, а 3D производителността е малко по-добра от тази при i845G (но не и i845GE). За съжаление едноканалният контролер на паметта значително ограничава пропускателния капацитет и това силно се отразява на графичния ускорител. Затова въпреки по-ниската цена и DX7 поддръжката в SiS661FX, като цяло i865G е по-доброто решение – има малко по-бърз

Socket 478 процесори

Име	Тактова честота	Системна шина**	Кеш памет от второ ниво	Ядро	
				Hypher-Threading	Произв.
Pentium4	1.40GHz	100MHz	256KB	Не	0.18µm
Pentium4	1.50GHz	100MHz	256KB	Не	0.18µm
Pentium4	1.60GHz	100MHz	256KB	Не	0.18µm
Pentium4	1.60GHz	100MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	1.70GHz	100MHz	256KB	Не	0.18µm
Pentium4	1.80GHz	100MHz	256KB	Не	0.18µm
Pentium4	1.80GHz	100MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	1.90GHz	100MHz	256KB	Не	0.18µm
Pentium4	2.00GHz	100MHz	256KB	Не	0.18µm
Pentium4	2.00GHz	100MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.20GHz	100MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.26GHz	133MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.40GHz	100MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.40GHz	133MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.40GHz	200MHz	512KB	Да	0.13µm
Pentium4	2.50GHz	100MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.53GHz	133MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.60GHz	100MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.60GHz	200MHz	512KB	Да	0.13µm
Pentium4	2.66GHz	133MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.80GHz	133MHz	512KB	Не	0.13µm
Pentium4	2.80GHz	200MHz	512KB	Да	0.13µm
Pentium4	3.06GHz	133MHz	512KB	Да	0.13µm
Pentium4	3.00GHz	200MHz	512KB	Да	0.13µm
Pentium4	3.20GHz	200MHz	512KB	Да	0.13µm
Celeron	1.70GHz	100MHz	128KB	Не	0.18µm
Celeron	1.80GHz	100MHz	128KB	Не	0.18µm
Celeron	2.00GHz	100MHz	128KB	Не	0.13µm
Celeron	2.10GHz	100MHz	128KB	Не	0.13µm
Celeron	2.20GHz	100MHz	128KB	Не	0.13µm
Celeron	2.30GHz	100MHz	128KB	Не	0.13µm
Celeron	2.40GHz	100MHz	128KB	Не	0.13µm
Celeron	2.50GHz	100MHz	128KB	Не	0.13µm
Celeron	2.60GHz	100MHz	128KB	Не	0.13µm

* В началото P4 процесорите между 1.3GHz и 2GHz използваха Socket423. Всички те са със 100MHz/400 шина, 256KB кеш, 0.18µm и без HyperThreading

** тактова честота; честотата на данните е учетворена: 400 при 100MHz такт, 533 при 133MHz, 800 при 200 MHz

RAMDAC и работи с над 1/3 по-бързо от SiS661FX при DX6 игри. Въобще SiS661FX или би трябвало да бъде с двуканален контролер на паметта (като SiS655FX), или да се нарича SiS651FX.

SiS R659

Това е вторият опит на SiS с Rambus паметта. Първият подобен SiS чипсет (и P4 процесор), R658, се използваше за кратко от ABIT, но в последствие те спряха производството на дънните платки R658 заради слабото търсене. Новият R659 засега все още не се произвежда, но SiS на няколко пъти го представиха официално – първо преди да получат лиценз за 200MHz/800 шина от Intel и след това с по-старИя SiS963 южен мост (а през последния месец и още веднъж).

Според най-нови данни, R959 представлява 648FX/655FX (т.е. 200MHz/800 шина, HyperThreading, AGP8x, SiS964 южен мост), но с Rambus контролер за паметта. Поддържат се до четири 16-битови Rambus канала (т.е. общо 64-bit, колкото един DDR SDRAM канал) и Rambus модули памет със скорост PC800 (общо 6.4GB/s), PC1066 (общо 8.4GB/s) и PC1200 (общо 9.6GB/s). Най-вероятно, ако R659 наистина започне да се произвежда, ще бъде представен за четвърти път с PC1333 (общо 10.4GB/s) поддръжка. Стойностите над 6.4GB/s са впечатляващи, но на практика производителността няма да се повиши, защото Rambus паметта по начало е по-бавна (при еднакъв пропускателен капацитет) от DDR SDRAM, А и процесорът използва само до 6.4GB/s при 200MHz/800 шина.

Функцията на R659 е по-скоро да краси брошурите на SiS, отколкото да се продава и използва – "Quad Channel, 64-bit RIMM, PC1333, >10GB/s". Звучи добре, нали? Дори наистина да се появи ASUS R659 дъно и Samsung PC1333 Rambus модули, едва ли ще се намерят достатъчно хора, желаещи да купят подобна конфигурация. Тя струва значително повече от еквивалентно SiS655FX решение (Rambus паметта е доста по-скъпа от PC 3200/DDR400 SDRAM) без да се получава подобаващо подобрение на производителността.

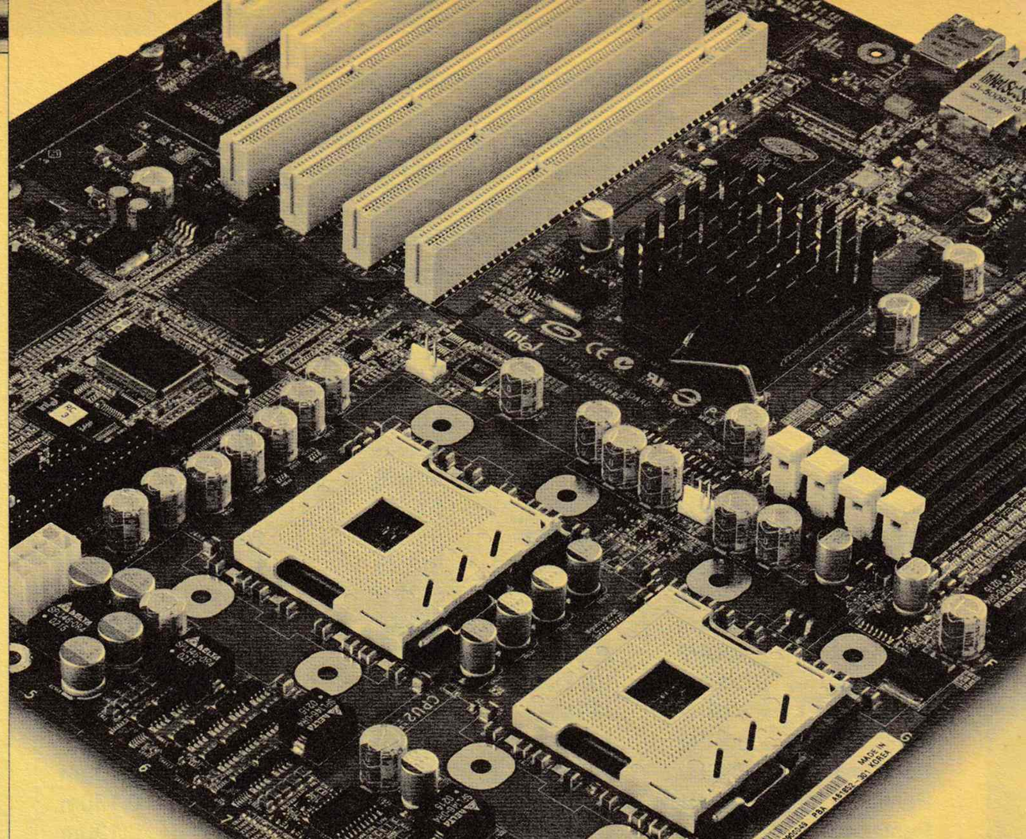
VIA PT800

По времето на Pentium3, VIA имаха проблеми с Intel относно лиценза за процесорната шина. Горе-долу по същото време S3, които сега се казват SonicBlue, решиха да продадат отдела си за разработка на графични чипове (тогава Savage3D, Savage4 и Savage2000). VIA го купиха, но не изцяло, а само 50%. Сформирано беше "S3-VIA Joint Venture" (накратко S3 Graphics). Половината от тях трябваше да останат собственост на SonicBlue заради лицензните споразумения между S3 и Intel, от които VIA искаха да се възползват. Интересен факт е, че първоначално VIA смятаха да използват договора между Intel и National Semiconductor, като поръчат производството на чипсетовете си във фабриките на NatSemi. Но явно това не е било достатъчно от правна гледна точка.

Основните продукти на S3-VIA отдела са видеочипове за преносими компютри (SavageMX и др.) и чипсетове с вградено видео – PM133, KM266, P4M266 и т.н.

Въпреки че не можаха да постигнат споразумение с Intel, VIA пуснаха няколко чипсета за P4 – P4X266, P4X266A, P4M266, P4X333 и P4X400. Те твърдяха, че заради споразуменията между S3 и Intel имат право да изработват тези чипсетове, но производителите на дънни платки не приеха напълно това твърдение и използваха VIA P4 чипсетове много рядко. Дори ProSavage P4M266, който изглежда добре защитен, защото при него наистина са намесени S3 (съответно и патентните им споразумения), бе приет хладно. ►

Едва наскоро Intel и VIA се спроразумяха за лицензните такси. И първият чипсет, обявен след това, е PT800 (очакват се и доста дънни дънни платки). Той поддържа 200MHz/800 шина, HyperThreading, AGP8x, DDR400 и има едноканален контролер за паметта. Използва се заедно с новия южен мост VT8237 (SerialATA RAID) като KT600/KM400. За съжаление и PT800 не използва пълните му възможности и ограничава връзката с него от 1GB/s на 533MB/s, което макар на половина, все пак е два пъти повече от ICH5R/i865. Въобще PT800 предлага всички функции, налични в i848P и SiS648FX. Първите тестове на производителността дават неочаквани резултати – изглежда, че PT800, във вариант без двуканален контролер за паметта, достига дори i875P! Засега не е ясно на какво се дължи тази приятна изненада и дали дънните платки PT800 по магазините, ще се държат по същия начин. Ако производителността се запази, PT800 определено ще се превърне в най-добрия P4 чипсет – цената му е близо два пъти по-малка от i875P. В най-скоро време се очаква и двуканален вариант на PT800 – PT880, който направо би смазал конкуренцията, ако тенденцията в производителността се запази. На всичко отгоре, PT880 би трябвало да поддържа и QBM памет – 10% по-скъпа и два пъти по-бърза от DDR.



ALi M1683

Напоследък ALi нямат кой знае какъв успех в областта на чипсетовете. Преди M1683 бяха обявявани още два чипсета за P4, но все още нито една дънна платка не се е появила на пазара. Най-вероятно същото ще се случи и с M1683. Все пак възможностите му са на ниво – 200MHz/800 шина, HyperThreading, AGP8x, DDR400 едноканален контролер на паметта. За производителността засега може само да се гадае, но сигурно ще е близка до тази на SiS648FX. M1683 остава ненадминат измежду P4 чипсетовете по един показател – връзката с южния мост е 1.6GB/s. Самият южен мост е M1563 – поддържа USB2.0, ATA133 и т.н. За съжаление SATA и RAID не се съпортват, съответно и 533MB/s връзка би била достатъчна. Недостатъците на M1563 могат много лесно да се преодолеят, защото M1683 използва за HyperTransport връзка с южния мост и към него може да се включват не само ALi южни мостове, а и всякакви други HyperTransport чипове (като nVidia MCP-S например).

ATI Radeon9100 IGP

Напоследък ATI са доста активни в областта на P4 чипсетовете. След първите Radeon IGP330 и 340/M последва Mobility Radeon 7000 IGP, а сега R9100 IGP и Mobility R9100 IGP. M/Mobility вариантите са предназначени за преносими компютри и, освен активираните технологии за пестене на енергия, са идентични с настолните си събратя.

R9100 поддържа 200MHz/800 шина, HyperThreading, AGP8x, DDR400 и има двуканален контролер за паметта. Производителността му трябва да е близка до тази на i875P. Южният мост е ATI IXP200 или IXP250. И двата модела поддържат USB2.0, ATA100 и т.н., но (подобно на M1563) им липсват SerialATA и RAID. IXP200/250 имат вграден 3Com 10/100 LAN контролер. Това напомня на nF2 MCP-T, но той има два LAN контролера – един 3Com и един nVidia (който е по-бърз). Разликата между IXP200 и IXP250 са разширените сервизни функции на Ethernet контролера в IXP250. Докато M1563 можеше поне да се похвали с бърза (и универсална) връзка със северния мост, то при R9100 тя е само 266MB/s – недостатъчни дори при липсата на SATA и RAID.

Силата на R9100IGP не е в южния, а в северния мост. Освен двуканален контролер за паметта и много добра производителност, той предлага и вграден видеоускорител, подобен на Radeon9200 – два пикселни конвейра (вместо четири) с по един блок за нанасяне на текстури. Производителността ще бъде по-ниска от тази на GF4MX, но пък се поддържа DirectX8. Трудно е да се направи директно сравнение между ATI и nVidia в областта на чипсетовете – все пак nForce2 и R9100 са предназначени за различни процесори. Но все пак, ако се направят две системи с идентична производителност, когато се използва една и съща външна видеокарта и след това се превключи на вградените видеоускорители, nF2 най-вероятно ще бъде по-бърз, защото AthlonXP използва само половината от пропускателния капацитет на DualDDR400 (за разлика от P4). И съответно ще остави повече ресурси за вграденото GF4MX видео, което пък може да нанася с по 1 текстура на такт повече от R9100IGP.

R9100IGP предлага уникалната засега възможност вграденото видео (което има изходи за два монитора, VGA, DVI и TV-Out) да се използва едновременно с външна видеоплатка в AGP8x слота!

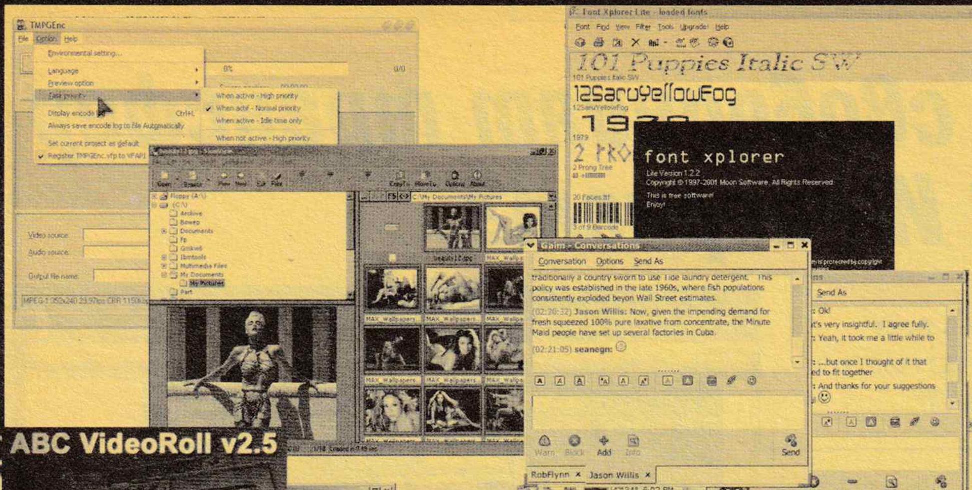
Абсолютно всички досегашни чипсетове с вградено видео изключваха собствения си ускорител, когато се включи външен.

Насоки

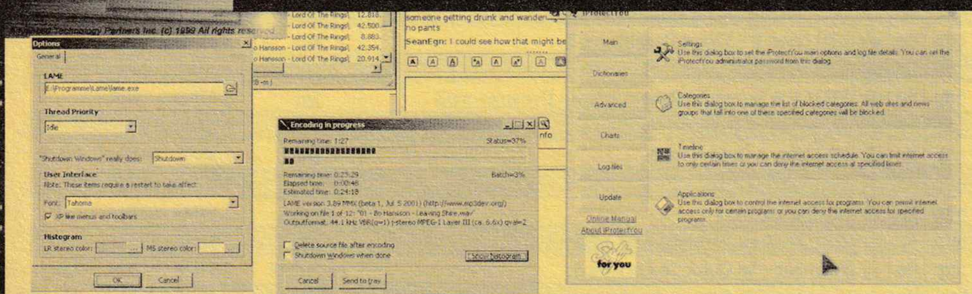
Pentium4 процесорите се предлагат в не по-малко разновидности от AthlonXP, но "конфликтните точки", където се застъпват различни видове, не са толкова опасни, защото обикновено някои от тях са твърде рядко срещани (например процесори над 2.20GHz със 100MHz/ 400 шина). Все пак за ориентир може да се използва таблицата.

Стоян Спахиев

BEST FREE SOFT



АВГУСТ 2003



TMPGENC PLUS 2.5
http://www.tmpgenc.net
Програма за работа с аудио и видео формати. Има възможност да наслагва звук на видео, да конвертира файлове и други подобни. Използва инсталираните на компютъра кодеци и с тяхна помощ позволява създаването на видео файлове за VCD и SVCD. Добра в комбинация с VCDEasy.

ABC VIDEO ROLL V2.5.72
http://www.abc-tv.com
Друга програмка с подобни на горната функции, но има малко повече екстри. Може да смеси плавно две филмчета по няколко начина (затъмнение, просветване и др.). Има опция да добавя текст, музика и графика към вече готов файл. Станете режисьор, продуцент и монтажист в домашни условия!

FONT XPLORER LITE 1.2.2
http://www.moonsoftware.com
Практична дреболия за разглеждане на инсталираните шрифтове с опция за сравняване, добавяне на нови и премахване на омръзналите ни такива. Поддържа още: копиране, преместване и изтриване без да се пуска експлорерът. Може дори да запази картинка на всеки font, за да не се мъчите да се сетите кой беше тоя шрифт, когато видите написано нещо с него. Ако попаднете на принтер с много хартия и чисто нова глава, с Font Xplorer може да си направите и разпечатка на всички буквички.

IPROTECTYOU 3.01
http://softforyou.com
Приложение за забрана на достъп до различни ресурси в Интернет – порно, e-mail и други подобни. Има опция за премахване на рекламни банери и досадни самозареждащи се прозорци. Като се има предвид, че порното прави около 40-50% от мрежовия трафик, се чудя това полезна или вредна програма е.

VICMAN'S PHOTO EDITOR 6.93 *beta*
http://vicman.net
Безплатен графичен редактор с приятен вид и немалко възможности, за който си струва да се отбележат: селекция по цвят, ласо за заграждане на определена част от картинката, подмяна на цветове, различни четки и моливи, текстов инструмент, преливки и други подобни. И всичко това плюс няколко видео урока за работа с програмата – безплатно, ъф корс!

SHELLWM 0.6
http://shellwm.sourceforge.net
Преди около година изникнаха множество приложения за промяна външния вид на прозорците в Windows. С появата на WindowsXP сякаш подобен вид програми се обезсмислиха – още повече, че голяма част са комерсиални без опция за безплатно ползване. ShellWM е компактно и безплатно приложение, което позволява лесно skin-ване на прозорците. Предназначено е предимно за потребителите на Windows-и преди WinXP. Версията показва, че тя все още е далеч от финала, но по нея се работи активно и резултатите са вече налице.

SLOWVIEW 1.0
http://www.slowview.at
Безплатният брат на ACDSee. Работи стабилно. Има както много настройки, така и възможност да конвертира даден графичен файл в друг формат. Освен това може да прави същото и с цяла директория, да смени десктоп картинката на Windows само с едно движение на мишката и т.н. Като за финал – програмата е безумно лека, интуитивна и приятна за работа!

GAIM
http://gaim.sourceforge.net
Instant Messenger, или както ги наричаме иначе – ICQ клонинги, има вече доста. Gaim е един от най-старите и макар вече да съществува и във вариант за Windows, всъщност се появява първо за Linux. Gaim има възможност да работи с различни IM мрежи (AOL, ICQ, Yahoo) и притежава доста приятен и олекотен интерфейс. Ако "седашното ICQ" вече ви е писнало – може да пробвате Gaim. А ако работите под Linux – сваляйте го директно.

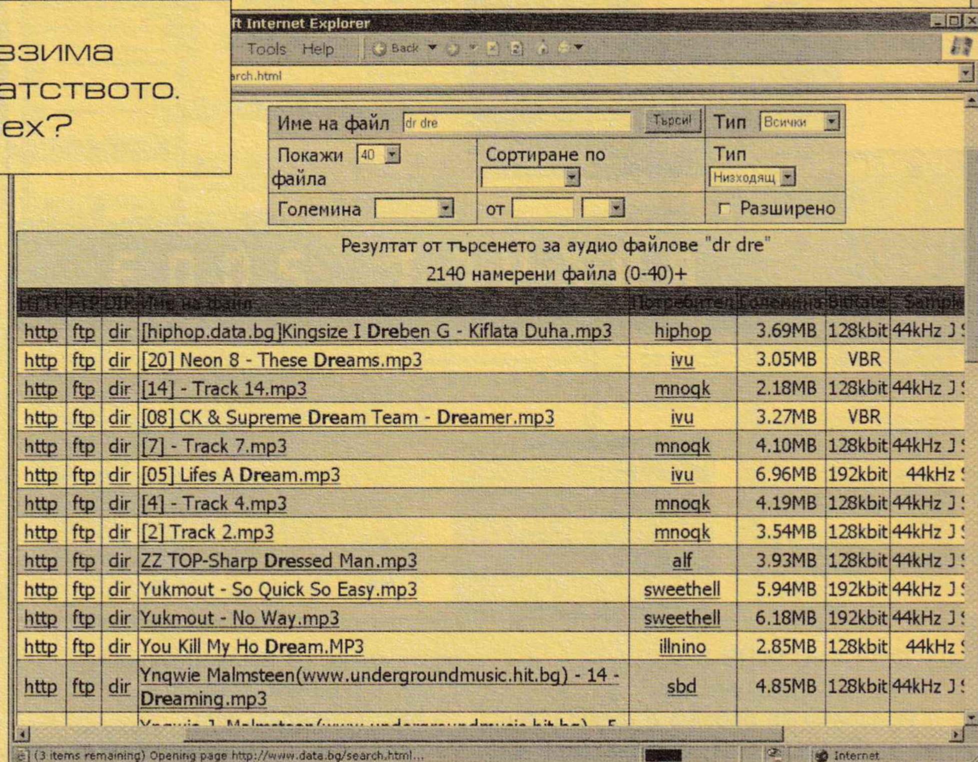
RAZORLAME V1.1.5.1342
http://www.dors.de/razorlame
Това е най-добрият кодек, поднесен в отговаряща на качеството му обвивка. Lame позволява да намачкате музика на MP3 с максимално добър краен резултат. Има и страхотно качествения битрейт от 320kb/s с VBR! Изходните файлове са достатъчно компактни и добри, разбира се. С програмата ще успее да работи дори и баба ви поради страхотно опростения и удобен интерфейс (ако разбира малко от английски, де).

-:pc:mania:yellow:pages:team:-

P.S. А как беше на морето? Слънце, мацки по прашки или вируси? Ако още не сте ходили натам – заминавайте. Веднага!

Ще умре ли свободният трансфер на музика в Интернет?

Музикалната индустрия взима мерки срещу онлайн-пиратството. Но дали ще постигне успех?



Асоциацията на звкозаписните компании в Америка (RIAA) запретна ръкави и обяви най-новата си кампания срещу потребителите на P2P-мрежите. Този път мерките трябва да бъдат чувствително по-сериозни, като крайната цел е създаването на съдебен прецедент за осъден юзър. Месец след започването на кампанията, трафикът не е спаднал, P2P програмите предлагат нови версии, а в България се задават първи по-сериозни мерки, които да ограничат безконтролно растящите безплатни сървъри. Ще спре ли скоро манната небесна и ще затворят ли звукозаписнити компании кранчето с нелицензирано съдържание? Да бе, да! :-)

В средата на август аудио касетата навърши четиридесет години. По този повод в град Хамбург, Германия е организирана изложба за историята на измислення от Philips носител, повлиял на развитието на поп културата и отношението на младите към забавлението в продължение на няколко генерации. На същата тази изложба е показан експонат – плоча, на чиято опаковка е поставено предупреждение с много удивителни: "Home taping is killing music". На български би звучало така –

правенето на домашни презаписи убива музиката

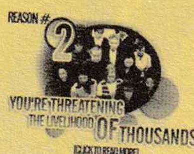
Този пример е ключов за разбирането на борбата между издателите на музика и потребителите. Сиреч, тази борба тече от има-няма четиридесет години и прилича на цитирания в българската поговорка сблъсък между прасето и тиквата. От една страна, продуцентите продават скъпо и прескъпо произведенията на артистите, скрити зад разтегливото понятие за авторските права, а от друга – обикновеният човек не винаги е сто процента сигурен, че иска да съдейства за благосъстоянието на абсолютно всеки, който е решил да запише песен.

Разрастването на mp3 трафика усложни още повече този проблем. След като постигнаха първоначални успехи срещу нелицензираното съдържание и затвориха уеб сайтове плюс Napster, музикалните продуценти бяха изправени пред нов проблем на име P2P. Няма сървъри. Потребителите се свързват помежду си посредством специализиран софтуер и точат директно от хардовете на добродетеля, независимо дали HDD-то е у Пешо през три блока или при пича от Чили на няколко десетки хиляди километра от вас.

След поредните официални данни за спад на продажбите и задаващи се нерадостни мигове от финансово естество, музикалните продуценти и браншовата им организация RIAA активираха силните си политически връзки, за да сложат край един път завинаги на свободния трансфер. След като първоначалните опити да се заведат искове срещу производителите на P2P-софтуер не успяха (холандски съд постанови, че Sharman Networks, създатели на мрежата FastTrack, не носят отговорност за съдържанието, което потребителите разменят помежду си в мрежата на компанията), на прицел са ве-











че крайните юзери. RIAA обяви, че подготвя граждански искове срещу неколкостотин особено интензивни членове на P2P-обществата.

Завеждането на подобен иск е възможно съгласно т.нар. Digital Millenium Copyright Act (Закон за авторските права в цифровата ера). Той задължава провайдърите да предоставят личната информация за потребителите в случаите, когато има обосновано съмнение за нарушение на авторските права. Доказването на подобно нещо е лесно – достатъчно е експертите от RIAA да влязат анонимно в някоя P2P-мрежа, да проследят дадено IP и да запишат трафика му. Ако се съмнявате, че съществува потенциален риск да ви натопят просто ей така, това не е вярно – провайдърът съхранява данните за потребителското ви поведение за определен срок от време. Това се случва не само в САЩ, но и в Европейския съюз. В България също.

Атаката този път е изключително силна

Очакванията са, че заведените искове ще бъдат на стойност до 150 хиляди долара за една песен с неплатени авторски права. Ако се направи проста сметка излиза, че не е особено реалистично воденето на дела за искове в размер от 150 или 200 милиарда долара примерно (при архив от няколко хиляди парчета). През пролетта на тази година срещу четирима американски студенти бе заведен подобен иск, като те постигнаха извън съдебно споразумение с адвокатите на RIAA за плащането на глоба в размер от 15 хиляди долара на човек. Ако поразсъждаваме върху тези цифри става ясно, че музикалните продуценти не таят "надежди" да осъдят някой добър човечец за милиарди долари. За тях е по-скоро важно да създадат съдебен прецедент, да изплашат обикновените хора и по този начин да спрат лавинообразния растеж на P2P-мрежите.

Съществува и друг вариант, при който действията на RIAA ще се обърнат като бумеранг срещу продажбите на звуконосители. Така например в американската преса вече са факт затрогващи публикации за истински семейни драми, свързани с mp3. В "New York Times" например се появи историята за семейството на четиринадесетгодишен беден юноша, чиито родители са в шок след получаването на писмо от техния Интернет провайдър, че персоналните им данни са предадени на адвокатите на RIAA. Цитираната от вестника майка обяснява, че подобен начин не е найправилният. Вместо това човек можел да им изпрати писмо, с което да им каже, че синчето върши нещо "неправилно". Съпротивата срещу резките мерки на RIAA добива и организиран характер. Така например университетът MIT и Бостън Колидж отказват да предоставят данни за своите питомци, защото не смятат за правилно нарушаването на неприкосновеността на личната информация. Според данни на Yankee Group в дните след обявяването на новата кампания на RIAA, трафикът на P2P-мрежите е нараснал с десет процента.

Макар че музикалната индустрия е изпаднала в истинска криза и вече няма време за шеги и полуопити, предприетите мерки са меко казано брутални. Истината, която бавно започва да узрява в дебелите глави по високите етажи на мениджмънта, е разработването на достатъчно ефективен платен модел като алтернатива на сегашните безплатни, но незаконни борси. Примерът даде Apple с техния iTunes, започнал да функционира в началото на годината. Разумни цени, разнообразие от заглавия, свобода на избора – моделът работи, а компанията на Стийв Джобс печели добре от авангардното си решение. Ако успеят да разработят успешна платена платформа, със сигурност поне две трети от сегашните P2P-юзери, ще мигрират към нея. За много от хората в САЩ или западна Европа един долар за песен е нищо, сравнен с главоболия, тревожни новини и потенциални съдебни драми.

У нас

трансферът на нелицензирано съдържание се движи с около пет години след случващото се в Новия свят. Не че тук вече куцо и сакато не мочи – просто все още има огромно количество музика и видео, качено на сървъри и достъпно през уеб. Досегашните мерки на звукозаписната индустрия се изчерпваха със заплашителни писма от IFPI – международна организация на звукозаписната индустрия. Пародията във всичко това обаче е, че IFPI няма локални оперативни работници в България и всички писма пристигат от Лондон. Казано с други думи, дори и да не се вземат филтриращи мерки, реакцията ще бъде просто официална, без някакви по-сериозни последици.

Това не може да продължава вечно и вече са факт първите мерки, взети от Интернет провайдърите, които не желаят да имат проблеми от законово естество.

Сигурно вече ви е направило впечатление новият вид на сайта free.evro.net. Макар и търсачката да е оставена, администраторът е премахнал каталога на сървърите, като по този начин се елиминра първата крачка към даунлоуд – откриването на файлов архив, подлаган впоследствие на източване. Следващата мярка, която все още се обсъжда и предстои да бъде въведена, е следствие от споразумение между БАМП (Българска асоциация на музикалните продуценти) и БИНА (Българска Интернет организация). Според това споразумение представителите на звукозаписната индустрия ще получат софтуер, с който ще могат да намират и изтриват съдържание директно от "свободните" сървъри. Така всички биха били доволни.

Знам обаче каква ще е следващата стъпка в тази надпревара. Особено като се има предвид енергията на хилядите юзъри. Файловете ще бъдат преименувани на .doc, .xls или .zip, ще се организира българска P2P-мрежа и прочие и прочие.

Свободният трансфер на музика не може да изчезне, защото винаги ще се намери начин за заобикаляне на новата забрана. Прост пример е незаконната търговия с цигари, където наказанията са доста по-строги. По време на Студената война пък по някакво радио в Източен Берлин е имало вечерна програма, в която водещият е пускал цели албуми на западни артисти, без да се обажда по време на песните. Преди музиката той е четял бавно списъка с имената на парчетата. Едно време това е било разрешено заради класовата борба с империалистическия враг. Днес причината е...? Вие изберете.

Александър Бойчев



USB FLASH DRIVES СРЕЩУ "ДРУГИТЕ"

Преди - с дискети

Преди години информация между компютрите се пренасяше по един единствен начин – чрез дискети. Първоначално те тръгнаха от 5.25" – с вместимост 160KB и стигнаха до 3.5" ("малка") – с вместимост 2.88 MB. Сега обаче обемът от три мегабайта далеч не е достатъчен за ежедневните нужди на хората (снимки, музика и др.). Също така, флопидисковите устройства и носители са бавни и несигурни и не се знае дали това, което записваме на дискетата в офиса, ще се прочете впоследствие вкъщи. По пътя може да се появят един куп лоши сектори. Флопито вече се води за остаряла технология и се слага в новите компютри по-скоро по навик, отколкото от нужда.

За наследник на флопито гръмко бяха обявявани различни изобретения. Iomega постигнаха известен успех със своите ZIP устройства. Те работеха със 100MB носители, които по форма наподобяват дискети (по-късно се появиха 250MB варианти, а най-новите апарати функционират със 750MB). 250MB джаджи са напълно съвместими със 100MB носителите, но новите 750MB устройства могат само да четат от тях, но не и да записват.

Panasonic предлагаха LS120 флопита, които са съвместими с обикновените 1.44MB дискети, но освен това работят и със специални 120 мегабайтови. По-късно се появи и LS240 – съвместим със 1.44MB, 120MB и нови 240MB носители. Интересното при LS240 беше това, че можеше да форматира и използва обикновените 1.44MB дискети по такъв начин, че обемът им се увеличаваше на 32MB.

Предлагат се магнитно-оптичните (MO) устройства с 3.5" големина (колкото флопи, ZIP, LS120/240) и с множество размери между 128MB и 1.3GB. Обратната съвместимост е пълна, за разлика от ZIP. Предимството на MO носителите е, че за да се запише или изтрие информация, трябва да се фокусира светлинен лъч върху повърхността. И случайни магнитни полета (от монитор например) не могат да повредят записаните данни (както става при дискетите).

Описаните до тук устройства имат своите предимства, но не успяха да се наложат като масово решение. Най-вече заради цените на устройствата и на самите носители.

Сега - с каквото падне

Днес за пренасяне на големи обеми информация (десетки гигабайти) е най-удобно да се използва твърд диск, сложен в чекмедже (HDD Rack) с преходник за USB2.0 порт. Проблемът на чекмеджетата е, че няма единен стандарт и обикновено не са съвместими едно с друго (т.е. трябва и двата компютъра да имат един и същи модел Rack). DeviceBay инициативата за стандартизиране на някои от големите производители на компютри като че ли отдавна е забравена. Разбира се, ако чекмеджетата са несъвместими, твърдият диск винаги може да се извади и да се включи директно към кабелите на компютъра. Дисковете с преходник за USB порт със сигурност ще могат да се мушват във всеки компютър (стига да не е отпреди повече от шест години). Дори той да не поддържа версия 2.0 (60MB/s), USB интерфейсът е обратно съвместим и просто ще се намали скоростта на трансфер до тази на версия 1.1 (1.5MB/s). Предлагат се и дискове за FireWire порт, но той не е толкова разпространен като USB. Някои от по-новите дънни платки (Gigabyte) идват в комплект със задна планка с изведен SerialATA порт. Към него външно може да се включи всеки SATA твърд диск без никакви преходници и чекмеджета. Рано или късно, HDD-тата ще преминат към SATA интерфейс.

Цените на DVD записвачките и носителите все повече спадат (първите под 200$, а вторите под 3$) и за обеми до 4.7GB това е най-доброто решение. До 700MB безспорният лидер са CD-RW устройствата и доскоро, те изглеждаха като потенциален заместител на флопито. Появиха се 8мм CD-RW дискове с размери, близки до тези на дискетите и обем от около 200MB. Изникнаха и CD-RW дискове с големина, подобна на кредитна карта (и фонокартите имат същите размери) – леко разбалансирани, но атрактивни. CD-RW е далеч по-търсен носител от ZIP, LS и по-малките MO, защото реално всички компютри имат CD-ROM четящи устройства (и няма проблеми с прочитането на информацията където и да е). A JAZ (5.25" устройство, подобно на ZIP и също създадено от Iomega) и по-големите MO, биват изпреварени от DVD записвачките поради същата причина. Много повече компютри имат DVD-ROM четящи устройства, отколкото JAZ или MO.

Малките 8мм CD-RW дискове са удобни, но напоследък все по-голяма популярност получават и Flash паметите. И те, също като оптическите дискове (CD-R, CD-RW, DVD+R/-R,+RW/-RW, DVD-RAM), не се влияят от магнитните полета, но имат някои предимства: по-издръжливи са на удар и се чупят много по-трудно, не се драскат, пращат и замърсяват (информация може да се загуби само, ако се строшат), могат да се презаписват (изтриват) много повече пъ-

000, CD-RW – 1000), имат много по-малки размери и най-важното – работата с тях е по-удобна. При WinME/2000 или XP не се инсталират никакви програми и драйвери. Просто се появява допълнителна буква (D:, E: или друга, в зависимост от това колко логически устройства има в компютъра) за "Removable Disk" и след това оттам може да се записват и четат файлове все едно е твърд диск. Не съществуват забавяния от отваряне и затваряне на CD-ROM-а, развъртане на диска и т.н. Няма подвижни механични части, които да шумят и евентуално да дефектират.

След всичко това се оказва, че flash паметите, които представляват външна RAM, запазваща информацията дори след изключване на компютъра, стават все по-примамлив избор при пренос на информация.

Класическите Flash памети се използват с помощта на външно или вътрешно устройство за запис/четене на различни техни видове (Secure Digital, Memory Stick, CompactFlash и др.). Обикновено устройствата използват USB порт и струват около 25$. Някои дъна, като Elitegroup L7S7A2 (с цена само 60$!), предлагат вградени такива устройства.

Flash картите (т.е. носителите) са различни видове, като разликата помежду им е най-вече в цената и конектора. Когато се използват с компютър, конекторът няма значение, защото по принцип Flash-устройствата имат всички възможни. Видът конектор е от значение, ако картата ще се използва с цифров фотоапарат или друго устройство, което има само един или два вида конектори. Flash картите се предлагат с различен обем (това определя и цената) – от 32MB до 1GB.

Най-евтини са CompactFlash картите, като 32MB струват 15$, 128MB – 35$, 512MB – 123$, а 1GB – над 200$.

Да се използва контролер за четене/запис заедно с Flash-карти е удобно, но повечето компютри все още не са оборудвани с такова устройство и затова най-вероятно няма да можете да използвате Flash-картата си където и да ви потрябва.

А после USB Flash

Ето така се появяват и USB Flash паметите, които отбелязват бум на продажбите в момента (б.ред. а за тях ние ви споменахме за първи път преди малко повече от година). Те нямат нужда от устройство за четене/запис – само се пъхат в някой свободен USB порт и в повечето случаи дори не е нужна инсталация на драйвер. Dell, които се смятат за едни от най-големите доставчици на PC-та в световен мащаб, започнаха да предлагат компютрите си вместо с флопи, с USB Flash. Последното е показателно за тенденцията на преминаване към Flash памети за пренос на "малки" количества информация.

USB Flash-овете са най-разпространени в "keychain" варианта си, което ще рече – "с размер на нещо, което може да си го сложиш вместо или на ключодържателя". Различните модели варират от 16MB до 1GB. Вероятно скоро ще дойдат и по-големите. Освен че при WinME/2K/XP няма нужда от драйвери, в комплекта винаги са включени CD или дискета с драйвер за Win98 и софтуер за управление. Повечето модули имат светодиод за индикация по време на работа и превключвател за забрана на записа (write protect, какъвто имат и дискетите).

Новият, вече общоприет стандарт за пренос на данни



Някои модели като Canyon USB Flash, който тествахме в редакцията, идват и с удължителен USB кабел – за тези, които нямат портове отпред на кутията. Обикновено в пакета се намира и въженце за носене на врата, което, само по себе си, предвещава идването на нова мода USB "медальони" (край на GSM-ите, които висят като воденични камъни по вратовете на каките).

Възможностите на управляващия софтуер варират в зависимост от специфичните особености на USB модула. Някои модели (като LG и Canyon) предлагат и възможност за boot-ване от USB keychain-а, стига да има поддръжка за такава операция в BIOS-а. Управляващият софтуер на Canoyon пък може да се използва за "форматиране", което се прави, ако възникне някакъв проблем при положение, че искате да направите модула с опция за boot или в случай, че трябва да защитите данните с парола.

Когато е защитен с някакъв пас и се пъхне в компютъра, на устройството, което представя USB Flash-а, обикновено се вижда само един файл – (при Canyon USB Flash той се казва "passman.exe"). След стартиране трябва да въведете паролата. Ако тя е коректна – passman.exe "се скрива" и на негово място се появяват записаните файлове.

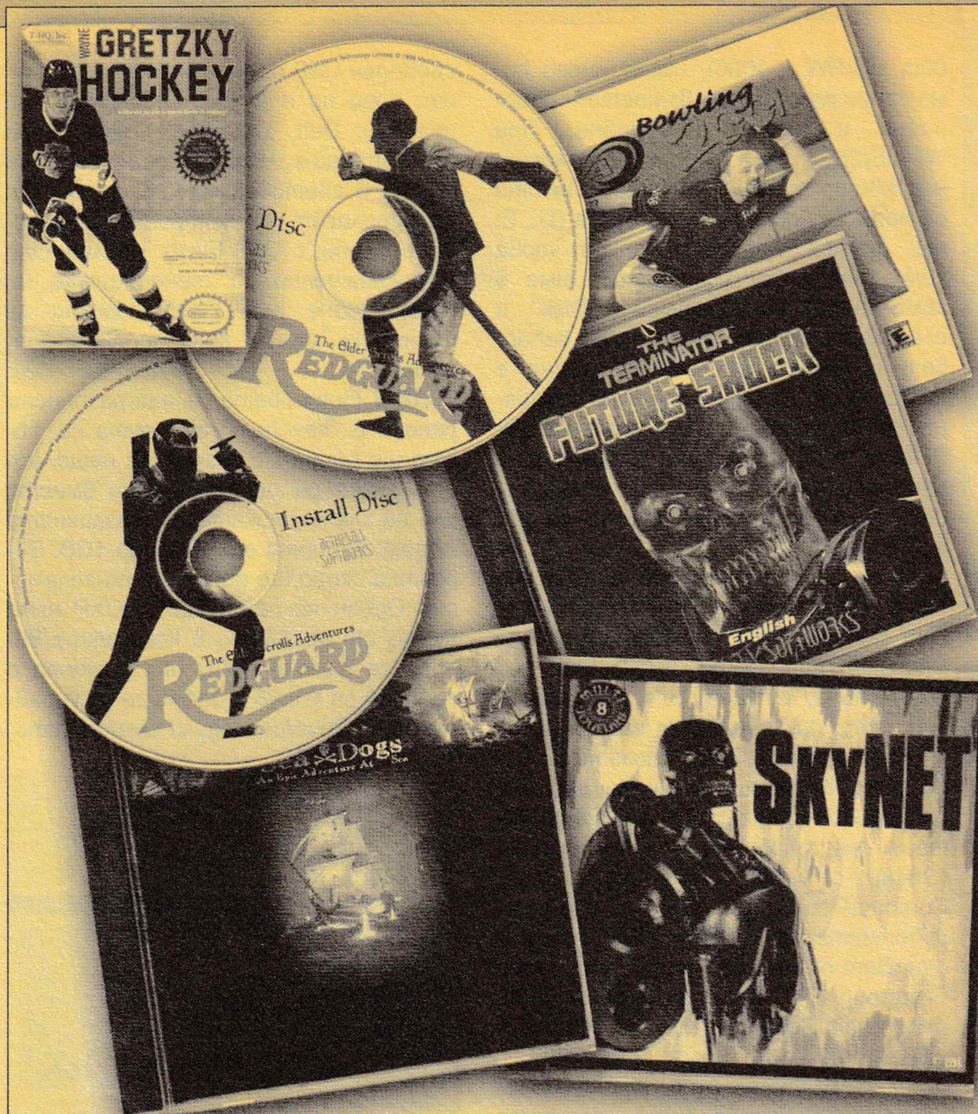
Скоростта на трансфер на USB Flash-овете е ограничена в зависимост от интерфейса. Canyon-ецът ползва USB1.1 стандарта, което означава, че 120MB за записват за около две минути.

Учудващо, цената на USB Flash модулите е подобна на тази на CompactFlash картите (т.е. най-ниската измежду Flash вариантите). Въпреки че USB Flash модулът на практика представлява Flash карта плюс контролерен чип, индикация и USB конектор.

От друга страна, Flash паметите не се конкурират със CD-RW и DVD носителите в областта на съхранението и архивирането на данни, особено при по-големите обеми (512MB, 1GB). Силата им е в лекотата на работа при преноса на малки файлчета (територията на флопидисковите устройства и дискетите) и в защитеността на данните както от електронни посегателства (парола, write protect), така и от физически. Не се влияят от магнитни полета, прах и драскотини и са по-здрави, в сравнение с останалите носители. С въвеждането на поддръжка за Mt.Rainer/EasyWrite в Windows, работата със CD-RW носители също става интуитивна (както с твърдия диск), но те все пак се използват в механично устройство, което има съответните недостатъци.

За сравнение между моделите на различни производители трудно може да става дума – от една страна, защото USB Keychain-ове вече има стотици видове и от друга, защото дизайнът на устройствата от този тип е твърде сходен. Естествено, най-важни остават характеристиките 'бързина' и използван интерфейс (USB1 или 2). Вероятно, след не повече от година, цените на USB Flash модулите главоломно ще се сринат, като най-вероятно ще станем свидетели на безпрецедентно заливане на пазара с ултра евтини 'made in china' мегабайти.

Стоян Спахиев



BETHESDA SOFTWORKS
TERMINATOR OF THE CARIBBEAN*

Някъде по източното крайбрежие на САЩ, в Мериленд, се намират офисите на компанията на Bethesda Softworks. Тя произвежда софтуер от седемнадесет години. В тяхното портфолио има както успешни заглавия, така и някои не толкова популярни игри. Отличителната черта на развойното им студио обаче е качеството – преди всичко за ценители.

Тийнейджър

Компанията е основана през 1986, в зората на гейминг бума. Тогава игрите са се разработвали със стил в продължение на няколко лета – без особено напрежение и просто за кеф. Първият продукт се появява още същата година и се нарича Gridiron. Това е симулатор на американски футбол за конзолата Commodore Amiga. Играта печели награда за технологични иновации. Дори е обявена за спортно заглавие на 1986 година, но със сигурност това не е било чак толкова сложно с оглед на слабата конкуренция. През 1989 излиза Wayne Gretzky Hockey. Тази игра се появява (изненада) за конзолите Nintendo и е първият грандиозен успех на фирмата. Резултатът от усилията на разработчиците е отново наградата за най-добра спортна игра на годината. Статистиката показва, че и това е най-популярният видео хокей в света, особено след последвалата по-късно версия за PC. Играта се развива, като през 90-те години следват втора част и хокей мениджър на име Hockey League Simulator. През 1992 се появява и Wayne Gretzky 3. Спортните амбиции на Bethesda са доста силни – те сътрудничат на EA Sports при първите версии на тяхната поредица Madden NFL.

В началото на 90-те години Bethesda печелят лиценза за филма "Терминатор" и започват разработката на цяла поредица игри за киборгите, направили Арнолд Шварценегер най-популярния екшън герой. Първото заглавие по лиценза се появява паралелно с втория терминатор ("Денят на страшния съд") през 1992 година и се нарича Terminator 2029. Както подсказва и името, действието следва сюжетната линия на първата холивудска продукция, което дава да се разбере, че филмовата индустрия не продава от вчера лицензите си по начин, изгоден предимно на компаниите-продуценти. През 1996 се появява Terminator: Future Shock, която печели наградите Editor`s Choice на повечето водещи геймърски списания. Следващата година е родена за Terminator: SkyNET – един от най-комплексните триизмерни екшъни на своето време. Твърде сложният изкуствен интелект обаче е и причината за не толкова радушното приемане на играта от феновете по света. Bethesda са

разработчици и на една от най-успешните поредици ролеви игри

Иде реч за The Elder Scrolls. Първата нейна част (Arena) се появява още през 1994. Критиката не пести суперлативите си и въпросното заглавие печели награди в специализираната преса. През 1996 година е времето за втората част от поредицата – The Elder Scrolls: Daggerfall. А едва през миналата година се появи и The Elder Scrolls III: Morrorwind, запазил всички положителни качества на предшествениците си и добавил ултра модерна графика.

Добрите идеи не са единствената предпоставка за наличието на успешен бизнес. Това разбират и собствениците на компанията Bethesda през 2000 г., когато притиснати от взривообразно нарасналите разходи в гейм индустрията, са закупени от Zenimax Media. През същата година на бял свят излиза геймката Sea Dogs, която е обявена от мнозина за най-истинската пиратска игра след Monkey Island. Sea Dogs е само продуциран от Bethesda, като това е и един от първите проекти на фирмата, свързан с аутсорсинг – играта е доведена до край от руската компания Akella.

Bethesda Softworks са сред геймфирмите, които произвеждат сравнително малко, но за сметка на това – премислени заглавия. Такъв е и случаят с появилата се преди месец Pirates of the Caribbean. Така вероятно ще бъде и с очаквания от доста фенове Call of Cthulhu.

Александър Бойчев

* игра на думи; най-успешният лиценз на Bethesda е свързан с филма "Терминатор", а новата им игра се нарича Pirates of the Caribbean



Карти в мрежата

Сигурен съм, че дори и на заклетите врагове на географията и науките за земята, все някога им се е налагало да търсят карти по някакъв повод. И понеже луксозните атласи са много скъпи, а тези по география от VII клас отдавна са на баница в мазето (или вече са изхвърлени), ви предлагам да направим една малка разходка из виртуалното пространство, където, специално за вас, намерих няколко много яки сайта за карти и тем подобни вече дигитализирани екстри.

Добре дошли, намирате се в Интернет

В най-добрите случаи, сайтовете за карти би трябвало да се изчерпват само със седемте континента. Мисля, че якият он-лайн атлас трябва просто да ви пита кой континент ви трябва и от там вие да започнете големите zoom-ове. За добро или лошо, не всички сайтове на тази тема в Интернет предлагат въпросната услуга. Някои от тях имат на разположение само статични карти, но за сметка на това – детайлни и прецизни. Други сайтове пък предлагат интересна алтернативна услуга – т. нар. Driving Directions. Ако тя е на разположение, вие можете да попълните полетата From: и To: и скриптa сам ще ви покаже пътна карта на региона и най-краткия маршрут от точка до точка. Ако търсите дадено място в град, някои скриптове ще ви препоръчат дори и най-удобния градски транспорт. Всъщност, една от най-важните характеристики, които трябва да притежава един он-лайн атлас е добър и качествен zoom.

http://www.multimap.com

Този сайт предлага карта на целия свят, която не е много изпипана, но е на достатъчно добро ниво. Тук можете да правите точно това, което загатнах преди малко – примерно започвате от Африка, приближавате се до ЮАР, а от там до Йоханесбург. И така все по-близо и по-близо. Въпреки това, при опита ми да се добера да София, атласът ми показа нашата столица, Околовръстния път и нищо повече. Явно страните от "третия свят" не са важни. На този сайт можете да откриете даден регион през търсачка, както и да си помагате с driving или travel directions.

http://www.nationalgeographic.com/maps/

Част от сайта на небезизвестното списание National Geographic. На него има доста качествен атлас с цялото земно кълбо, както и много street maps от Америка, Канада и Европа. Този сайт е доста добре направен и е много удобен за работа. Тук ще намерите адски много тематични карти, търсачка за други подобни, новини от списанието и дори карта на Марс.

http://maps.yahoo.com

Може би най-популярният сайт за пътни посоки и указания за пътувания, който предлага удобни атласи, като наред с това е интуитивен за управление. И не случайно е изборът на милиони хора по света. Има удобна търсачка с много дестинации. Driving Directions опцията на този сайт е една от най-добрите в мрежата и дори предлага информация за времето "от-до", данни за градския транспорт и много други екстри.

http://www.lib.utexas.edu/maps

Това е сайтът на библиотеката към The University of Texas at Austin. В него има и база данни с карти, които, за съжаление, са статични. Но, за сметка на това, техният брой е голям. Те са взети от самото ЦРУ (http://www.cia.gov/cia/publications/mapspub/index.shtml), но естествено с тяхното съгласие. Картите в сайта са безплатни и покриват почти всички региони из целия свят. Повечето са политически.



http://space.about.com/library/weekly/blskymaps.htm

Тук се натъкваме на приятна изненада за всички любители на астрономията – звездна карта.

Единственото нещо, което се изисква от вас, е да зададете координати в градуси и ъгли и така ще може да видим звездното небе... дори и да има облаци.

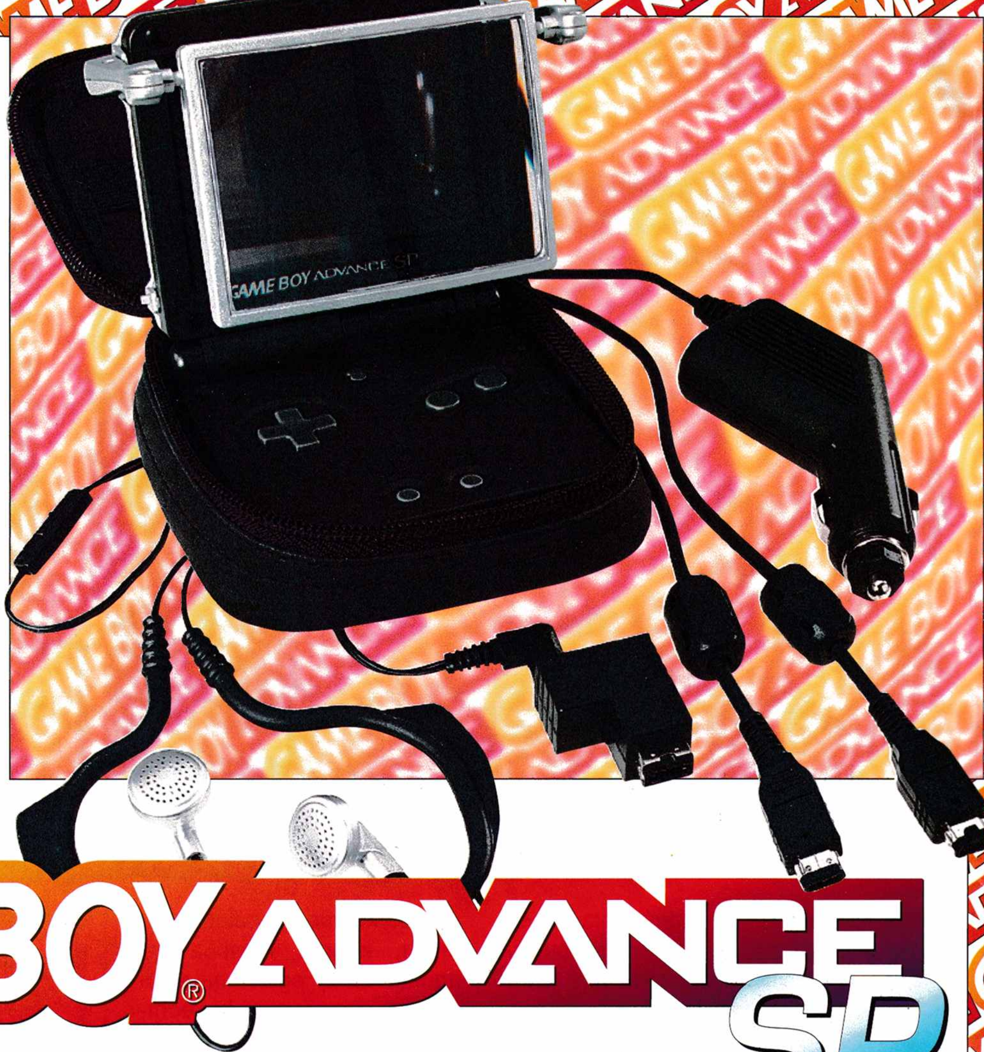
http://www.sofia.bg

Ако се интересувате от подробни български карти, вижте тук:
http://www.sofia.bg/mapsofia.asp
http://bulgaria.domino.bg

Орлин Широв

Една от най-известните реклами на GameBoy Advance SP (GBA SP), която се завърта доволно дълго и по мрежата, илюстрира следната ситуация. Тъмна стая, кадифени завивки, заспала мацка. До нея готин пич цъка на GBA SP, а цялото помещение се осветява с кинематографската светлина от лампата на устройството. С други думи – мацки и спане не съществуват. Хванеш ли GBA-то веднъж, пускане няма. И в действителност то спечели приза за най-зарибяващ handheld на годината.

Като основна причина за появата на GBA SP винаги се цитира лошият дизайн на екрана на по-стария модел. Практически бе невъзможно, при липса на подходящо осветление в стаята, да се играе. В следствие на което се появиха множество ненинтендовски външни лампи, които собствениците на GBA можеха да закупят. Смята се, че GBA SP решава



GAME BOY ADVANCE SP

този проблем чрез добавеното към екрана специално луминесцентно осветление. Неприятното е, че не става дума за backlight (както при повечето GSM-и с цветен дисплей), а вградена frontline лампа. За тези, които се дразнят от подобен вид светлина е предвиден и специален бутон, с който тя може да бъде включвана и изключвана по всяко време.

SP означава special project и GBA SP е наистина една специална джаджа

Работата по дизайна му започва през 2001-ва, горе-долу по същото време, когато се появява и първият GBA. Разработчиците се старaели да вземат предвид коментарите на геймъри от целия свят, като наред с това се стремели да постигнат стилен и компактен дизайн. И наистина са успели.

За разлика от предшественика си, GBA SP не използва АА, а вградена литиево-йонна батерия, като най-забавното е, че зарядното устройство и кабелът са по-голямата част от пакета. Въпреки че тежи малко по-малко от 150 грама и е с размери 82 на 84 милиметра (с дебелина от 24), GBA SP има впечатляващи характеристики – над десет часа игра при включена лампа и приблизително осемнадесет, когато тя не се използва.

GBA SP се явява нещо като ъпгрейднатата версия на външния вид на GBA. Макар погледнати от страни двете устройства да нямат нищо общо, хардуерните характеристики са почти идентични. Под обвивката се помещават 32 битов RISC процесор и екран с разделителна способност 240x160 и 32000 цвята. Звукът е с една идея по-добър от този на предшественика, а сгъваемият дизайн създава натурална защита на екрана. Малка забележка – предпазното стъкло на дисплея не е напълно anti-reflective и може да се случи да се огледаме в него (за последното също има решение – купува те си специална прозрачна лепенка, която елиминра отраженията).

От GBA SP излизат два порта – единият се ползва за мрежова игра, а другият – буквално за всякакви разширения и приставки. Вече се продават аксесоари, които превръщат устройството в MP3 плейър, портативна камера и дори телевизор за ефирни канали. На пръв поглед идеята за елиминиране на вградения жак за слушалки изглежда странна, но аксесоарът, който предоставя такъв порт, струва няколко долара и закупуването му на практика не е проблем.

Цената

на устройството варира в зависимост от това къде ще бъде закупено. В Европа се движи около 110 евро, в Щатите е под 100$, а в Япония вероятно е още по-евтин. В България все още не се внася официално, но от Пулсар ме увериха, че това ще се случи съвсем скоро. Въпреки всичко има някакви нелегални бройки (вероятно влезли с описание "елка"), които се харчат за около 300 лева. За щастие геймки се намират и то доста поради простата причина, че GBA SP си работи перфектно с GBA и GBC игрите.

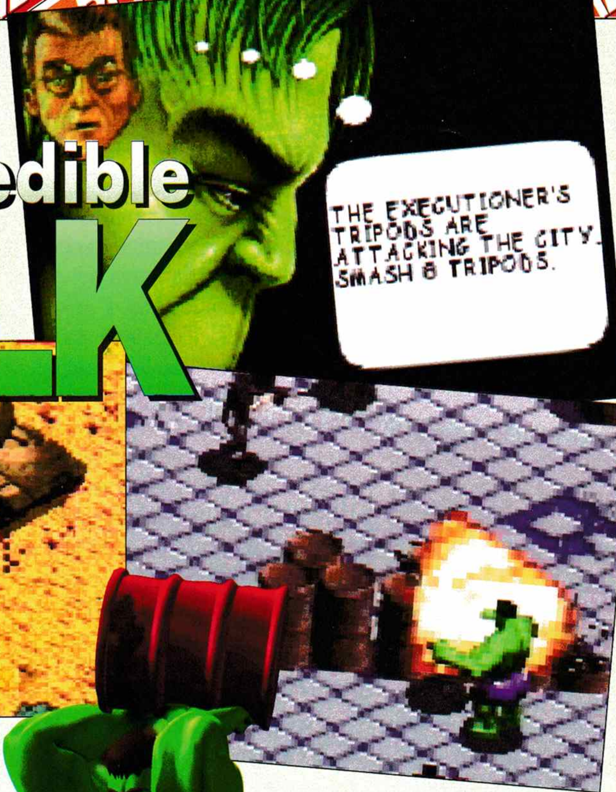
Пет причини да си купиш GBA SP:

1. Компактен размер, който на практика ви позволява да го замъкнете къде ли не.
2. Невероятно стилен дизайн, който просто ви кара да го носите навсякъде.
3. Вградена лампа и цветен дисплей, които ви дават възможност да играете при всякакви условия.
4. Ниска цена като за подобно устройство.
5. За GBA вече има тонове игри, а се задават поне още толкова.

Георги Пенков

Developer: Pocket Studios
Publisher: Vivendi Universal

The Incredible HULK



Стана традиция появата на екшън филм, правен по комикс, да води до създаването и на едноименна игра. The Incredible Hulk за GBA обаче не пресъздава историята от холивудската продукция, която вече се завъртя по кината. Сюжетът в играта се придържа към този на комикса. Доколкото изобщо може да се говори за "история" в изометрично 3D, в което се залага повече на чупенето на абсолютно всичко, изпречило се на пътя ви, отколкото на някакъв сюжет.

За непросветените – Хълк е зелен и прилично грозноват супер-герой, покрил всички изисквания на комиксите Marvel. Постановката "добър човек, на когото се случва нещо лошо и той решава да си отмъсти" е доволно позната. Което обаче не ѝ пречи да се предъвква отново и отново. Истинското име на Хълк е Брус Банър, комуто се случва да се налапа с доволно количество радиация (която от своя страна води до зверска мутация). И резултатът е един. А именно – невероятният Хълк!

В The Incredible Hulk за GBA имаме една основна задача – да изтребите всички злодеи, които ви се мернат в полезрението. Най-хубавото е, че покрай тях може да къртите и всякаквите обекти. И това дори не е лишено от смисъл. От всеки удар Хълк се разярява все повече и съответно – става по-могъщ. Той е толкова як, че може да вдигне всичко от варел, до танк, след което да го хвърли по тълпите войници, които го заливат от всевъзможни посоки.

Нивата са тридесет и три, като съществува и опция за мрежова игра. Тя обаче не е от най-привлекателните. Преди всяко ниво Хълк получава мисия, която трябва да изпълни плюс няколко съвета как да се справи по-успешно с капаните в нивото.

Играта може да бъде закупена от магазините на Пулсар.



Advance Wars 2: Black Hole Rising

Ако Advance Wars за GameBoy Advance бе това, което Doom е за PC игрите, то Advance Wars 2 спокойно може да се сравни с Doom II. Продължението на походовата стратегия прилича повече на add-on, отколкото на втора част на игра. Но въпреки това предлага доста часове стратегическо умуване в много нови нива, движени от японски герои и пикселни графики с източно отношение към детайла.

Продължението на играта въвежда едно допълнително оръжие (както в Doom II), няколко командира и изцяло нови нива. Също така – четворен мултиплейър с една касетка, редактор на карти и всякакви други екстри, които ще ви карат да се връщате към тази игрица много пъти, след като сте минали кампанията като герой.

Вие играете от името на тактически командир, който трябва да унищожи "лошите". Това са високопоставените типове от групировката Black Hole, която се опитва да превземе всичко и всички (предвидимо, сякаш). Светът се дели на четири части, всяка от които има различни цветове и набор от командири и единици. На графиката на отделните танкове, войници, подводници и самолети е отделено толкова много внимание, че тази игра може да се нарече и произведение на изкуството (ако пикселартът е категория). Управлението на Advance Wars 2 е просто. И то толкова много, че интерфейсът ще ви заприлича на телефон Nokia.

От чисто стратегическа гледна точка играта е перфектна! Походово движение, различни единици, терени, бази и сгради за превземане и дори Fog of War.

Стратегиите за GameBoy са рядкост. По лични наблюдения най-продаваните заглавия за тази платформа са японските класически RPG-та и основаващите се на Star Wars и на анимационните филми на Disney игри. Advance Wars се появи преди години и моментално получи оценки минимум "9 от 10" по всички ревю сайтове. И на практика стана една от причините да притежаваш GameBoy Advance. Advance Wars 2 също е добър повод да се сдобиете с GBA. И то доста основателен.

Ева Добрева



pisma@pcmania.bg

Здравейте, геймъри! Отмина едно лято, празно на големи игрови изненади. Само експанжъни, адони и осми части от сагите ни дадоха повод да заседнем по-сериозно пред мониторите. Апатията на производителите обаче не ви се отразява - и този месец имаше повече от разнообразна поща. Какви ги надробихте, четете по-надолу. Чакам пак да пишете!

Сашо Бойчев

ДА ЧИЙТИШ ИЛИ НЕ

Hi, ПИЧОВЕ И ПИЧКИ от PC MANIA. Пише ви един ваш найголям фен, който не изпуска нито един брой от вашето яко списание. Е, то продължава и сега да си е супер, но без да увъртам много-много бих искал да ви задам един въпрос, който се касае не само до мен, но и до всички геймъри, които играят мултиплеър играта RTCW Enemy Territory. Да, да, знам че около 30 процента използват чийтове, само когато нещата се закучат, ама наскоро разбрах, че много млади геймъри, от които и аз самият, се опитват да търсят въпросните чийтове – ама НЕМА НИКЪДЕ. Търсих къде ли не, като първо проверих във вашия официален сайт, щото знам, че има чийтове на корем, ама и там също нема. Та, сега като не се досещам къде другаде да търся, реших да ви надраскам набързо едно писъмце, та ако знаете или имате чийтове към играта, моля да ми съобщите по ел. поща. Ако пък ще публикувате писмото, ето и имейла ми, ако някой ваш фен знае нещо по въпроса – да ми пише....

<kibertron2004@mail.bg>

Чийтваш значи, а? Поне си го признаваш чистосърдечно и без задръжки. Ако се вярва на резултатите от допитването на сайта на PC Mania, не сте един и двама. Ние по принцип обаче не го правим, защото не сме такива хора. За сметка на това със сигурност някой от 30-те процента ще може да ти помогне – и да ти даде хитър съвет как не ви личи!

КРАСИВ УМ

Здравейте, PC Mania!

Аз съм ваш голям фен но засега ще ви спестя суперлативите и преминавам директно към въпросите си (и молбите, разбира се :)).

Що не разкарате тая ТЪПА PS Mania? На тия странички можете да напишете k'ви ли не по-интересни неща. И другото много важно нещо: ИСКАМЕ ПЛАКАТИ, при това ГОЛЕМИ. Кога ще започнете да ни ги предлагате във всеки брой?

А сега искам да се обърна към всички български геймъри (в случай, че писмото ми бъде публикувано :)) и към вас (в случай, че не бъде). :-)

Абе хора, що като видите някой, че не играе стратегии го мислите за тъп. Аз понеже не ги играя, доста приятели ми викат, че съм бил много зле. Обаче аз уча в по-хубаво училище от всички тях (СМГ) и имам по-добри оценки (ей, да не помислите че съм зубър?). Не, не съм. Дори напротив, уча доста малко (майка ми само мърмори по тоя въпрос).

Ваш фен, Тодор Чоевски (psycho)
<pscyho_@abv.bg>

Не се притеснявай, Тоше, никой не мисли, че си зубър. Поне аз нямам такива основания само от прочитането на един твой мейл. Интелигентността ти също не може да бъде подложена на съмнение – все пак будното ти съзнание е объркано и поставя въпрос на Оракула, сиреч пощенската кутия pisma@pcmania.bg!

Статистическо е доказано, Тошко, че интелектът не е определящият фактор за вида игри, които ще играеш. Разнообразието обаче, виж, е много полезно. Така със сигурност няма да ти доскучае и писне. Само играенето на стратегии не те прави умен. Аз например много обичам и спортните игри – разтоварват ме, помагат ми да се отпусна след тежки мигове (четене на няколкото тона писма) и ми поставят предизвикателства – е ли ще се справя или да?!

Между другото – не се оставяй на течението и спри да се вълнуваш от неща, които вече имат своя отговор. Например рубриката PS Mania и плакатите. Това със сигурност не е интелигентно.

ПОЕТ НА ДЯВОЛА

Ха-ха, здравейте всички от PC Mania!!! Как е? Добре ли сте? Щото аз съм много зле... Защо ли? Ами щото с нетърпение очаквам 1.10 patch-а за Diablo, ама вече Blizzard почват да ми лазят по нервите за т'ва... И реших да напиша едно малко стихче по тази тема и да ви го пратя. Само че внимавайте с авторските права, ако съществуват такива в BG... :)

Diablo Мания

И ето идва поредния ден,
когато Diablo светът се разкрива пред мен.
Ала какви новини долитат до мен?
1.10 версия пристига след ден?
Да се смея ли или да плача?
Дали не иде на Diablo палача?
Влизам във net-а на пинг-а на пук
и слава на Бога – всички са тук!
Пак ще има безкрайни двубои.
Пак ще се чудя къде са парите мои.
А оная амазонка противна и долна,
крий се в града и се хили доволна,
че само със стрела едничка
успя да ми набие главичка...
Оопс май обърках играта,
но кво да се прави такъв е хавата –
ако някои от Blizzard лука сгази,
остава ни само боя по терористките врази...

to be continued...
flame_seeker (Петър Димитров)
<flame_seeker@europe.com>

P.S. Нали ще напишете ОГРОМНА статия (поне 4 страници) за 1.10, когато излезе пълната и официална версия? :):P

Ский са, много добре се справяш, само на места трябва да изчистиш поетиката. Като например да не започваш стих с число. Понеже в наши дни последователи на Ботев или Вазов не възбуждат особено мацките, ти предлагам да си вземеш грамофон (може и стар, съветски), да си купиш от някой битак две-три плочи на Братя Аргирови (или по-готини, на вносни звезди, но ще струват повече) и да почнеш да ги търкаш в ритъм. Стани истинско MC и мъглата разпръсни! Никой не е казал, че ще е лесно и приятно, но пък си заслужава всяка капка пот и всеки спукан мазол...

П.С. Можеш ли да се съмняваш в изчерпателността на материала за 1.10?!

THE FRENCH CONNECTION

Здравейте пичове,

аз много Харесам вашето списание и го следя с голям интерес и затова и предполагам, че ще можете да ми отговорите на следния въпрос. Обичам да играя всякакви игри, но понеже знам френски език, а не английски, повечето от тях не разбирам. Затова ме интересува – има ли начин да се сдобивам с тях на френски или поне със субтитри? Също така и да свалям на френски, за да мога да ги разбирам. Благодаря ви предварително за вниманието и продължавайте в същия дух да издавате това невероятно списание.

Здравко Петров
<zdravko_2000_z@yahoo.com>

Пробвал ли си да си ги поръчаш директно от Франция? C`est le plus facile art. :)

MADE IN CCCP

Здравейте, всички PCMania-ци!

Ако това писмо го бях писал преди 6 месеца, може би щеше да изглежда така:

"Вие сте най добрите и... тем подобни"

НО (както беше казал един пич винаги има едно НО), нещо напоследък ме дразните. И то много. Не става въпрос за списанието – то както винаги си е най доброто в България.

*Става дума за ш******а класация с игрите. Е, никой не може да ме убеди вече, че е честна, което ме вбесява. За StarCraft: BroodWar съм сигурен, че гласуват много повече хора, отколкото всъщност пише в вашето "честно" класиране. Не може НАЙ-ДОБРАТА ИГРА ЗА ВСИЧКИ ВРЕМЕНА да има толкова малко гласове, а най-голямата щуротия, която Blizzard са пускали на пазара да е на 1-во място.*

И още нещо имам. По-точно имам няколко задачи, които да изпълните:

1) Слагате StarCraft: BroodWar на почетно място извън класирането, в колонка над която пише: вечно първи сред PC игрите (или нещо подобно – разрешавам да си измислите ваше, само че ми пратете е-мейл да го съгласуваме).

2) Искам плакати на Brood-a още в следващото издание.

*3) Не се е*авайте повече с Brood-a викайки му Дядовото.*

4) WarCraft III е пълна скръб (но ако искате, може да я оставите, НО – на по-задно място)

Това беше с критиката и желанията ми. Всъщност не желания, а неща, които ще изпълните, защото АЗ ще бъда новият владетел на галактиката (не само на нашта). Защото ХЕЛъНАГА избраха МЕН (последното не го публикувайте, защото забравих да кажа че и писмото ще ми публикувате)

Това е от мен за сега . Не ме дразнете повече.

Васил Младенов
<c_c_c_p@abv.bg>

Васко, понякога е трудно да повярваш, че нещо в живота се случва точно по този начин, а не по онзи, за който си си мечтал. Например, през пролетта не исках да повярвам, че Ювентус ще загубят финала на Шампионската линия – просто не е възможно. Как така, те са най-великите. Толкова им се кефя... Съдията е виновен!!!

Ама и ти знаеш, че това е несериозно. BroodWar, батковото, наистина има толкова много гласове. Което подкрепя твоята теория. И се държи горе в чарта. Без специални диктаторски мерки, каквито ти имаш в главата си. Brood War в каренце – ами че аз лично искам да сложа Test Drive или FIFA, или Age of Empires, или Command & Conquer. Само че затова е класацията – хората да имат право на избор и сами да определят кой е по-велик.

И така с ръце на сърцето – защо толкова много негативна енергия? Не успя ли да си починеш лятото?! :)))

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

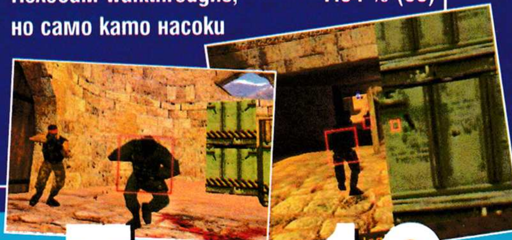
1.	WarCraft III: The Frozen Throne	27.32 % (687)
2.	GTA: Vice City	15.63 % (393)
3.	Diablo II: LoD	11.61 % (292)
4.	SC: BroodWar	5.13 % (129)
5.	Counter-Strike	4.69 % (118)
6.	Gothic II	4.61 % (116)
7.	Tomb Raider: AoD	3.82 % (96)
8.	CM 4	3.62 % (91)
9.	FIFA 2003	2.90 % (73)
10.	C&C: Generals	2.82 % (71)2.06 % (45)

0 50 100 150 200 250 300 350 400

АНКЕТА

Чийтвате ли?

Не на чийтовете!	38.47 % (347)
Само, ако нещата се закучам	36.03 % (325)
Да, редовно	8.98 % (81)
Ползвам walkthroughs, но само като насоки	7.54 % (68)



PC Mania Top 10

Какво играем през август? Свалки, купони, лежане на креват, измерване на плажната ивица в кърпи, упражнения по водна топка и... компютърни игри по време на поствваканционната депресия. Независимо от мързеливия характер на месец август, сите геймъри на републиката внимават за пресните новини от света на любимия им спорт. И естествено поеха експанжъна на WarCraft III от воле. При това по такъв начин, че чак разтресоха из основи класацията на официалния орган на осъзналите се класово младежи и поставиха на дневен ред въпрос, загубил смисъла си преди време – редно ли е да се играе предимно и единствено само една игра?

Редно е и още как. Смазващата преднина на The Frozen Throne пред другия летен хит, Vice City, е толкова впечатляваща, че не оставя и частица от съмнение кой е по-по-най в битката за надмощие за фенските сърца (сезон 2003: Blizzard или Rockstar Games).

Трети е Diablo II: LoD, стоящ на респектиращи има-няма 150 гласа от преследващия го плътно четвърти BroodWar. Последният очевидно е чул за плановете с отвързването на таваните на пенсиите и е побързал да се нареди най-отпред. Със сигурност ще вземе от по-големите, милият дядо на стратегическия жанр.

Пети е Counter-Strike, но това едва ли вече учудва някого, след като през последните месеци войната срещу терора позатихна. Истински приятни усещания събужда шестото място на Gothic II, с което може да сме спокойни, че и най-новите игри имат шанс там горе, в ложата на боговете, титулувана просто Топ 10.

Седми е The Angel of Darkness. Със сигурност лятото на 2003 година ще се запомни с вълната от сикуели, адони и експанжъни. Преди време някой беше направил сравнение между Холивуд и гейм бранша. Е, блокбъстърите това лято са правени на същия принцип, така че този някой очевидно е разполагал с вътрешна информация. :-)

През август започнаха и футболните първенства в цяла Европа, което донякъде обяснява присъствието на осмия и деветия в чарта. Вече обаче е време за по-нова FIFA, в която съставите да са пообновени и съгласувани с актуалните трансфери. А Championship Manager 4 поддържа жив интереса към себе си с постоянни пачове. Дали момчетата и момичетата от Sports Interactive наистина са успели да свършат успешно работата си в срок?! На десето място, само с два гласа разлика от FIFA 2003, се нарежда C&C: Generals. Лятото не е точно времето за военни стратегии. Добре, че спря тока в САЩ, така че параноята и страхът да намерят ново оправдание, което със сигурност ще накара разработчиците на игри да размърдат плесенясали четирибуквия и най-сетне да ни зарадват с повече провокиращи заглавия.

Чийтвате ли?

Попитахме ви дали чийтвате. Изключително любопитен беше сблъсъкът между уравновесените и послъгващи от време на време фенове и дай-хард маниаците, за които Doom, превъртян с моторна резачка, е единственият честно превъртян Doom. Трябва да си малко луд, за да си истински фен. Ето защо и дай-хардърите надделяха. Едва 9 процента от анкетираните си признават чистосърдечно, че те мамят, лъжат и се късат. Други 7,5 процента от своя страна, са избрали за верен отговор евфемистичното четене на walkthroughs. На английски глаголът "to cheat" означава и "изневерявам". В този смисъл не е ли процентното разпределение на отговорите една чудесна социограма за отношенията ни с окръжаващия свят? :-)

Дали отговорът е да или не е ваш проблем. От нас се иска да ви видим отново на www.pcmania.bg, където да дадете своя вот в чарта. Очакваме ви!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

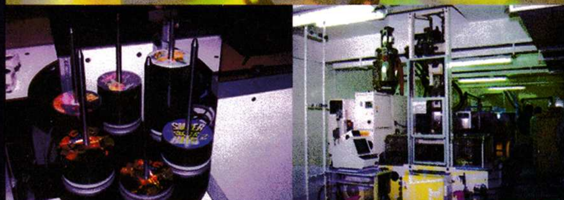
- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70



PC MANIA 9/2003 #1

ИГРИ

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII - 3D Action
TRON 2.0 - 3D Action
Lionheart: Legacy of the Crusader - RPG
XIII - 3D Action

ЕКСТРИ

Kyodai Mahjongg
Super Mah Jong
DirectX 9
Bikinis Thongs Lingerie (screensaver)

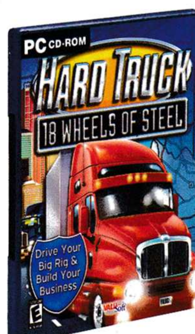
ПРОГРАМИ

Nero Ultra Edition 6.0.1.1 - Популярна програма за запис на дискове. Лиценз: Shareware, ОС: Windows 98/Me/2000/XP
Global DiVX Player 1.9.9.6 - Видеоплейър. Поддържа DivX, AVI, MPEG, VCD, ASF и WMV формати. Лиценз: Freeware, ОС: Windows (all)
DesktopX 1.99 - Променете десктопа на вашия компютър. Лиценз: Shareware, ОС: Windows 98/Me/2000/XP
CDex 1.5 - Най-добрата програма за рипване на MP3-ки от аудио дискове. Лиценз: Freeware, ОС: Windows (all)
WinSettings 6.0 - Изтрива всички следи от посетените от вас интернет адреси (XXX например :-) Лиценз: Shareware, ОС: Windows (all)
WinBoost 4.34 - Допълнителни настройки за Windows. Лиценз: Shareware, ОС: Windows (all)
Fresh Download 5.90 - Безплатна програма за сваляне на файлове от интернет. Лиценз: Freeware, ОС: Windows (all)
AntiVir Personal Edition - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. Лиценз: Freeware/Shareware, ОС: Windows (all)

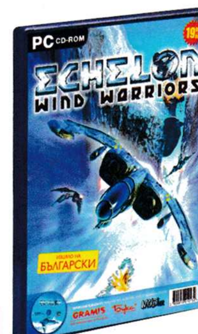
АНКЕТА
10-те въпроса на PC Mania

Уважаеми читатели, ако искате вярвайте, но това което винаги сме се опитвали да правим е PC Mania да ви харесва колкото се може повече. Това е и причината понякога (за последен път преди около четири години) да ви отнемаме от времето и да ви задаваме по няколко въпроса във вид на анкета. Като я попълните и ни я изпратите, ние ще знаем повече за вас и вашите предпочитания. Така, въоръжени с резултатите от това допитване, ние ще си направим различни важни изводи и PC Mania ще се съобрази с вашия избор. От друга страна, сме ви подготвили тридесет оригинални игри за награда, а печелившите ще бъдат изтеглени на томбола, в която участват автоматично всички, пуснали ни попълнена анкета. Независимо какво и кога сте ни писали, сега е моментът да ни кажете нещо за себе си и да изразите своите предпочитания. И да, точно вие сте ни особено важен. Без вас картината няма да е пълна. Знаете го добре, нали.

НАГРАДИ: 30 ОРИГИНАЛНИ ИГРИ

☐ 

☐ 

☐ 

Отбележете играта, която искате да получите ако спечелите.

Печелившите в играта на Gramis от предишния брой:
1.Славей Александров - Бургас; 2.Стоян Грозданов - Пазарджик; 3.Росен Димов - Русе; 4.Христо Христов - Пловдив; 5.Павел Найденов - София; 6.Ради Иванов - Ловеч; 7.Иван Атанасов - Ямбол; 8.Здравко Михайлов - Добрич; 9.Давид Шалев - Кюстендил; 10.Робърт Димитров - София

ИГРА
Midnight Club 2 - Racing

ТРЕЙЛЪРИ
Half-Life 2 (TrapTown)
Half-Life 2 (BugBait)
Half-Life 2 (Tunnels)

ЦЕЛИ ИГРИ
Pirates Luck - Slot
Worm Wars 3 - Arcade
Beneath a Steel Sky - Adventure

УОЛПЕЙПЪРИ
Silent Hill 3
Lionheart
Age Of Wonders: Shadow Magic

PC MANIA 9/2003 #2



Midnight Club II

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с GRAMIS

Елате в клуб Инферно

10-те въпроса на PC Mania

1. Къде живеете (населено място)?..............................
....
2. На колко години сте?..............................
3. Вашият пол? ☐ Мъжки ☐ Женски
4. Имате ли компютър вкъщи?
☐ Да ☐ Не, но смятам да си купя ☐ Не и не смятам да си купувам
5. Притежавате ли конзола?
☐ Да ☐ Не, но смятам да си купя ☐ Не и не смятам да си купувам
6. Ползвате ли Интернет и къде?
☐ Вкъщи ☐ В гейм-клуб ☐ Друго място ☐ Не ползвам
7. Какво правите в Интернет?
☐ Информирам се ☐ Общувам ☐ Даунлоудвам ☐ Не ползвам
8. Ходите ли в гейм-клуб и колко често (приблизително)?
☐ Всеки ден ☐ Веднъж седмично ☐ Веднъж месечно ☐ Не ходя
9. Имате ли оригинални игри и колко?
☐ 1-5 ☐ 6-10 ☐ над 10 ☐ нямам
10. Какво прочитате първо в PC Mania:
☐ Игри – ревю (какво играем)
☐ Игри – превю (какво ще играем)
☐ PS Mania
☐ Геймърски новини
☐ Чийтове
☐ Писма
☐ Хардуер
☐ Софтуер
☐ Интернет
☐ Лайфстайл
☐ Mixed News
☐ Класация
☐ Едиториъл
☐ Преди 3 години

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнената анкета на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща.

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 9 (66) СЕПТЕМВРИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

- Age of Mythology .99,50 лв.
- Aliens vs Predator .19,95 лв
- Aliens vs Predator 2: Primal Hunt .29,95 лв
- Anno 1503: The New World .49,95 лв
- Battlefeld 1942 .69,95 лв
- Battlefeld 1942: Road to Rome .44,00 лв
- BloodRayne .69,95 лв
- C&C Generals .69,95 лв
- C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge .44,00 лв
- C&C Red Alert 2 .24,00 лв
- C&C Renegade .49,95 лв
- Casino Empire .69,95 лв.
- Celtic Kings .29,95 лв
- Civilization III Play The World. .44,00 лв
- **Colin McRae Rally 3 .69,95 лв**
- Comanche 4 .29,95 лв
- Curse of Monkey Island, The .29,95 лв
- Delta Force 2 .19,95 лв
- Delta Force: Task Force Dagger .29,95 лв
- Delta Force 3: Land Warrior .29,95 лв
- Delta Force: Black Hawk Down .69,95 лв
- Diablo 2 .54,00 лв
- Diablo 2 Lord of Destruction .44,00 лв
- Die Hard: Nakatomi Plazza .24,00 лв
- Dino Crisis 2 .29,95 лв
- НОВО **Empire Earth (на български език) .39,95 лв**
- Empire Earth: The Art of Conquest .44,00 лв
- Emperor: Rise of the Middle Kingdom. .69,95 лв.
- Enter the Matrix .77,00 лв
- Escape from Monkey Island .29,95 лв
- FIFA 2002 .24,00 лв
- F1 Championship Season 2000 .34,00 лв
- **F1 Challange '99-'02 .89,95 лв**
- F1 Racing .49,95 лв
- Gabriel Knight 3 .19,95 лв
- Global Operations .59,95 лв
- Grim Fandango .29,95 лв
- Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy .19,95 лв
- **GTA Vice City .77,00 лв**
- Gunman Chronicles .24,00 лв
- HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift) .73,00 лв
- Harry Potter and the Chamber of Secrets .49,95 лв
- Harry Potter and the Philosopher's Stone .49,95 лв
- Heroes IV (изцяло на български) .49,95 лв
- Heroes IV: Winds of War .49,95 лв
- Heroes IV: The Gathering Storm .39,95 лв
- **Heroes IV: The Gathering Storm (изцяло на български) .39,95 лв**
- НОВО **Hulk .59,95 лв**
- **IGI 2 .77.00 лв**
- IL-2 Shturmovik .44.00 лв
- **Indiana Jones & the Emperor's Tomb** .77,00 лв
- **ISS 3** .59,95 лв
- James Bond 007: Nightfire .69,95 лв
- Jurassic Park: Operation Genesis .59,95 лв
- LEGO Creator: Harry Potter .49,95 лв
- LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets .59,95 лв
- LEGO Footbal Mania .49,95 лв
- LEGO Racer 2 .49,95 лв
- Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring .69,95 лв
- Mafia .77,00 лв
- Mat Hoffman's Pro BMX .77,00 лв
- Medal of Honor: Allied Assault .69,95 лв
- **Medal of Honor: Allied Assault Spearhead** .49,95 лв
- **Medieval Total War: Viking Invasion** .44,00 лв
- **Midtown Madness 2 .99,50 лв**
- Morrowind .77.00 лв
- Myth III: The Wolf Age .69,95 лв
- NASCAR 2003 .49,95 лв.
- NFS 4: Road Challenge .24,00 лв
- NFS 5: Porsche 2000 .39,95 лв
- NFS 6: Hot Pursuit 2 .77,00 лв
- NHL 2003 .77,00 лв
- No One Lives Forever 2 .69,95 лв
- Operation Flashpoint GOLD .83,00 лв
- Prisoner of War .59.95 лв
- Rainbow Six: Raven Shield .69,95 лв
- **Rayman 3 (+подарък: джойпад)** .63,00 лв
- Return to Castle Wolfenstein Special Edition .59,95 лв
- Schizm .39,95 лв
- Shogun: The Mongol Invasion .49,95 лв
- Serious Sam .34,00 лв
- Shadow of Memories .59,95 лв
- Silent Hill 2 Director's Cut .59,95 лв
- SimCity 3000 .29,95 лв
- SimCity 4 .69,95 лв
- Solider of Fortune II Gold .59,95 лв
- **Splinter Cell** .69,95 лв
- StarCraft + Brood War .34,00 лв
- **Star Trek Voyager: Elite Force 2 .77,00 лв**
- Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith .29,95 лв
- Star Wars: Episode I Racer .29,95 лв
- Star Wars: The Phantom Menace .29,95 лв
- Star Wars: Rogue Squadron .29,95 лв
- Star Wars: X-Wing Alliance .29,95 лв
- Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns .44,00 лв
- Stronghold: Crusader .77,00 лв
- Stronghold Deluxe .59,95 лв
- **Sudden Strike 2 .69,95 лв**
- SWAT 3 Elite Edition .19,95 лв
- The Thing .69,95 лв
- The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up) .69,95 лв
- The Sims: House party .39,95 лв
- The Sims: Hot Date .39,95 лв
- The Sims: Livin' It Up .39,95 лв
- The Sims: Unleashed .39,95 лв
- The Sims: On Holiday .39,95 лв
- The Sims: Superstar .39,95 лв
- TOCA Race Driver .69,95 лв
- Tropico 2: Pirate Cove .77,00 лв
- Tropico Gold .59,95 лв
- Unreal 2 .83,00 лв
- **Vietcong .77,00 лв**
- WarCraft III .69,95 лв
- НОВО **Warcraft III The Frozen Throne .59,95 лв**
- Warlords Battlecry II .77,00 лв
- **X-MEN 2: Wolverine's Revenge .77,00 лв**
- Zeus: Poseidon (официално допълнение за Zeus) .24,00 лв

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

69,95 лв.

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ – 1 КОПИЕ ОТ ИГРАТА ВИ ДАВА ПРАВОТО НА 3 ЕДНОВРЕМЕННИ ИНСТАЛАЦИИ! БЕЗ ЛИЦЕНЗИОННА ТАКСА!

За целта трябва да подпишете съответния лицензионен договор в магазините на фирма "Пулсар" или на някой от официалните и представители.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Еволюцията продължава – точно както вече прочетохте в любимото си списание! Най-добрата стратегическа игра е на път да стане още по-добра с допълненията, които ви готви официалното й продължение - The Frozen Throne. Нов сингъл плейър епизод, нови герои, нови единици, нови оръжия и магии, подобрен баланс и още куп неща, които правят това допълнение едно от безспорните събития на годината!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 59,95 лв.

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Разпространен е смъртоносен вирус. Местонахождението на единствената ваксина способна да го унищожи е неизвестно, а имаш само 48 часа, за да я откриеш. "Влез в кожата" на най-опасния мутант на планетата и спаси света и себе си. Побързай. Времето ти изтича.

77,00 лв.

COLIN MCRAE RALLY 3

Изпитайте тръпката от това да бъдете участник в истинския рали шампионат, влизайки в ролята на един от най-великите рали състезатели - Колин МакРей. Играта предлага геймплей, близък до реалността, детайлна визия и реален звук. Ще имате възможност да карате върху различни терени, при различни атмосферни условия докато колата ви бавно се разпада вследствие на множеството повреди.

69,95 лв.

F1 CHALLANGE '99-'02

89,95 лв.

Това е официалната игра на Formula1 шампионата. Тя включва в себе си четири пълни сезона, както и всички подробности за всеки един от тях. Това са 14 отбора, 44 болида - притежаващи индивидуални характеристики, 34 пилота с реални имена, както и 17 детайлно пресъздадени трасета. Играта притежава реалистична графика, перфектен звук и динамичен геймплей.

THE SIMS: SUPERSTAR

В новото официално допълнение към The Sims, най-продаваната игра на всички времена, вие ще можете най-после превърнете в реалност мечтите на вашите Симове за световна слава и несметни богатства. Изберете за своите творения кариерата на рок звезда, на филмова легенда или пък супермодел и проверете какви изненади ви е подготвил този път екипът на The Sims.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 39,95 лв.

INDIANA JONES AND THE EMPERORS TOMB

За всички, които са се уморили да чакат излизането на нов филм от сагата! "The Emperors Tomb" предлага всичко, което сме свикнали да очакваме от един истински Индиана Джоунс хит – увлекателна история, мистика, древни цивилизации и здрав екшън! Да му мисли Лара Крофт...

77,00 лв. 2 ДИСКА

TOCA RACE DRIVER

Най-после състезателна игра с автомобили, която да има и... увлекателна история! Признайте – звучи странно, но по един особено интригуващ начин... Колкото до останалата част – какво ще кажете за един перфектен хибрид между Need for Speed и Colin McRae?!!

69,95 лв. 2 ДИСКА

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Новото официално допълнение към хитовата стратегическа поредица Total War ви предоставя осем нови армии, между които тези на викинги, саксонци, шотландци, ирландци и уелсци, с една единствена цел – установяване на тотална власт над Британските острови. Medieval: Total War - Viking Invasion разполага и с нови исторически герои, нови единици и нови обсадни техники.

44,00 лв.

EMPIRE EARTH

39,95 лв.

За пръв подобна наистина епична стратегическа игра е преведена изцяло на родния ни език. Над 100 000 думи текст в рамките на играта плюс 260 страници ръководство! Сега на ход са българските геймъри. От тях зависи дали подобни колосално начинание, като пълния превод на игра от този калибър, имат смисъл и за България.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 2

Добре дошли отново във вселената на Star Trek! В ролята на Алекзъндър Мънро, командир на екипа за специални назначения на космическия кораб "Ентърпрайз" ви предстои да изследвате чудновати нови светове, да се водите битки с представители на познати и непознати цивилизации и, като цяло, да поемате някои от най-опасните мисии в галактиката. Заглавие, задължително за почитателите на first person shooter жанра.

77,00 лв.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV THE GATHERING STORM

"Хвани здраво меча, събери армията си и се пригответи за битка в това напълно ново Heroes™ приключение!" Кампаниите в това официално допълнение проследяват приключенията на петима нови герои, впуснали се в търсене на няколко могъщи артефакта, преди да се съберат, за да се изправят срещу един диаболичен злодей – лудия магьосник Хексис.

39,95 лв. ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS